Kappa
magazine+
UTENA the Movie
Files
Office
Rei
la sexy
esorcista
Fuyumi
"Mars"
Souryo
sole
maledetto
gennaio 2001
nr. 103 mensile
lire 8.000 € 4,13
KC
KODANSHA
EDIZIONI
STAR
COMICS

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno X
NUMERO 103 - GENNAIO 2001

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino, Sara Colaone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

*A proposito... Buon Anno! **Il vostro Kappa***

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e decine di creature divine e demoniache!

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non svelano agli umani i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Il Ministro degli Esteri fardiano **Sheska** assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: il vecchio Hosuke convince il figlio a pilotare il robot **Exaxxion**, e gli alieni scoprono di essere impotenti contro quella che in realtà è una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità. **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e **Reiko** (la madre del ragazzo) vengono catturate e interrogate, ma Hoichi riesce a recuperarle. Ad Akane è però stata impiantata una microspia-virus che si inserisce nel sistema di controllo dell'Exaxxion, e solo Isaka riesce a risolvere la situazione fondendosi con la ragazzina. In questo modo, però, ne acquisisce anche i sentimenti, e inizia a disubbidire al vecchio Hosuke permettendo a Hoichi di recuperare i genitori di Akane prima di compiere nuove azioni d'attacco. Intanto il golpe di Sheska culmina nel furto di un congegno fardiano dotato di XXX Unit come l'Exaxxion, che si prepara a inviare sulla Terra. Hoichi deve fare una nuova scelta: sparare all'ascensore gravitazionale per impedire l'atterraggio dell'ordigno, o salvare la sorella di Akane che si trova nei suoi pressi?

NARUTARU - Durante le vacanze estive la frenetica **Shiina** trova un buffo essere che tiene con sé e battezza **Hoshimaru**. Sulla via del ritorno l'aereo che trasporta Shiina – della ditta Motoki per cui lavora il padre - subisce l'attacco di una misteriosa creatura volante. La ragazzina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti grazie ai poteri di Hoshimaru e all'aiuto di una misteriosa giovane a bordo di un assurdo velivolo, ma degli altri due strani giovani passeggeri non ne resta traccia. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina che possiede **En Soph**, una creatura simile a Hoshimaru, a cui però è collegata mentalmente. Le due decidono di indagare sugli incidenti che hanno coinvolto di recente la compagnia aerea, ma vengono aggredite da **Komori**, un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro, e che propone ad Akira di affiancarlo per plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru si sbarazza di lui, ma la mente di Akira inizia a vacillare. Alcuni giorni dopo, non avendo più notizie di Komori, tre suoi coetanei impegnati nella missione di dare vita a una nuova società dominata dall'uguaglianza assoluta, decidono di indagare sulla scomparsa di Komori. Contemporaneamente le autorità istituiscono un comitato segreto composto da tecnici e militari con il compito d'indagare sulle strane apparizioni che costellano i cieli internazionali. Il giovane e dispotico **Tatsumi Miyako** ha il comando delle operazioni, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, è incaricata di condurre le ricerche facendo le più ardite ipotesi sull'identità di tali oggetti volanti che mostrano numerosi elementi in comune con i draghi delle leggende internazionali. Qualche tempo dopo, una strana creatura con le sembianze di un angelo abbatte i caccia pilotati dal padre di Shiina e da un collega: il primo si salva, mentre il secondo muore. E mentre le autorità depistano i mass media attribuendo la colpa all'inefficienza della compagnia aerea, Akira riceve un preoccupante messaggio da qualcuno che, evidentemente, sa di En Soph e Hoshimaru. Le due amiche decidono di scoprire chi sia, e Shiina resta molto sorpresa quando scopre che si tratta di **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga**, i due giovani passeggeri che erano con lei sull'aereo di ritorno dalle vacanze...

KAMIKAZE - Anticamente il mondo era governato in armonia dalla filosofia di **Amanarinomichi**, secondo cui l'universo era composto da cinque elementi: utsuho il cielo, hani la terra, kaze il vento, ho il fuoco e mizu l'acqua. L'evoluzione costrinse gli hanibito (gli uomini della terra) a sparpagliarsi nel mondo, dando poi origine, cinquemila anni fa, a cinque differenti tribù kegainotami. Ognuna era dotata di capacità legate a uno dei cinque elementi: gli hanibito avevano la forza della terra, i mizubito la forza dell'acqua, gli hobito la forza del fuoco, i kazebito la forza del vento e gli utsuhobito la forza del cielo. Lo sviluppo della civiltà fece perdere ai kegainotami il loro spirito di coesistenza con la natura e le loro capacità, finché divennero gli attuali esseri umani. Poi, nell'anno Mille, fecero la loro comparsa le **Ottantotto Belve**, esseri demoniaci indipendenti dai cinque elementi, anelanti solo alla distruzione e al caos. Proprio mentre l'uomo rischiava l'estinzione, cinque **Matsurowanu Kegainotami**, guerrieri discendenti dall'antica stirpe dotata dei poteri elementali, imprigionarono le Ottantotto Belve in un'altra dimensione. Poco prima di essere scacciate, però, le creature del caos manipolarono i guerrieri del cielo, del fuoco e del vento, imponendo ai loro discendenti di operare per la distruzione dei sigilli e combattere per questo contro gli esponenti della terra e dell'acqua, rimasti liberi dal controllo demoniaco. I sigilli da spezzare sono i cinque Torii, i portali sacri, che ogni tribù kegainotami aveva il compito di custodire. Per distruggerli, devono essere cosparsi del sangue dei relativi kegainotami. **Misao Mikogami**, da poco conscia di essere la Dama dell'Acqua, è stata rapita da **Higa**, il Signore del Fuoco, ed è stata portata al cospetto dell'ambigua **Kaede**. Solo **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, può ora impedire che il sacrificio avvenga, ma è solo contro tutti. Al suo fianco ci sono solo la giornalista **Keiko Mase**, la piccola **Beniguma** (abbandonata dal gruppo di rapitori) e il suo cane **Lancelot**. Tornato al paese della Tribù della Terra per ottenere consiglio e aiuto, Kamuro trova però solo morte e tre nemici pronti a uccidere lui e le due ragazze, pur di scoprire la strada per il Torii...

AITEN MYOO - **Kotono Mitsuyoshi** è una quindicenne ingenua, sempre pronta a concedere la propria fiducia a chiunque. **Aiten Myoo**, invece, viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri con l'intento di proteggere la gente, anche se per farlo pare che debba colpirli con il suo Sonaglio Pentaforcato, per farli pentire e impedire che precipitino all'inferno. Kotono, preoccupata per questa dannosissima pratica, si offre di aiutare Aiten nella sua missione: lui leggerà nel cuore di chi ha perso la via, lei cercherà di convincerli a comportarsi bene per evitare di assaggiare l'arma sacra di Aiten. Ma qualcuno non è convinto che questa sia una cosa buona, e li tiene d'occhio...

OFFICE REI - **Yuta** è un ragazzo rimasto orfano da poco, e proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di **Mirei**, sorellastra di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza, **Emiru** e **Rika**. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale e che, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: **Office Rei** - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene. Dopo un'indagine particolarmente impegnativa, il legame fra Yuta ed Emiru – ora ESPer dichiarata - si rafforza, e Mirei decide di affidare la guida dell'agenzia alla collega più giovane, evidentemente maturata, mentre tiene d'occhio i movimenti del fratellastro per un taciuto secondo fine...

I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

sommario

INDECISI FRA UN MANGA E UN CROISSANT...

Troppo tardi per farvi i nostri migliori auguri di buon anno? Il fatto di uscire a fine mese ci toglie ogni anno il piacere di festeggiare con voi questa specialissima ricorrenza: dodici nuovi mesi da trascorrere con tanti eroi del panorama nipponico, alcuni già noti, altri tutti da scoprire. All'interno di questo numero troverete un sacco di anticipazioni e, già che ci siamo, anche il bando di un nuovo concorso (a pagina 201) che vi permetterà di diventare autori di fumetti, seguiti fino alla pubblicazione su rivista dalla gang di "Mondo Naif".
Mentre vi godete fumetti e redazionali vari – tra cui un'inedita intervista agli autori di **Utena** – noi siamo pronti a varcare il confine, per partecipare al ventottesimo **Festival de la Bande Dessinée di Angoulême** che si tiene proprio in questi giorni, dal 25 al 28 gennaio. E' di scena il Giappone, i cui manga ritmano quotidianamente la vita di decine di migliaia di lettori francesi, a prescindere dall'età o dalla classe sociale. Un fenomeno culturale di massa anche in Francia, quindi, visto attraverso i lavori di una ventina di artisti estremamente eterogenei: una ricchissima mostra allestita a Place des Halles sotto l'alto patrocinio dell'Ambasciata giapponese che sarà ospitata a Cognac nell'estate 2001 dal mecenate Hennessy. Chi non potrà approfittare di questa duplice occasione non disperi. Non solo la nostra rivista ammiraglia documenterà le fasi salienti della manifestazione, ma attraverso le nostre pagine parleranno al pubblico italiano quattro straordinarie firme dei manga, ospiti ad Angoulême. Il primo è ospite da qualche mese anche su **Kappa Magazine**, con il suo innovativo **Noise**: se **Tsutomu "Blame" Nihei** scende in campo per Kodansha, Shueisha schiera addirittura **Masakazu Katsura**, che stiamo celebrando sia su **Greatest** che su **Express** con i suoi **Video Girl Ai** e **I"s**. Per Shogakukan sarà invece la volta di un'autrice di shojo manga che in Italia non ha ancora trovato un editore, ossia Yu Watase di **Fushigi Yugi**. Autore 'ronin' è invece **Kia Asamiya**, che completa il poker di manga-ka e che tutti conosciamo anche nel nostro paese grazie a **Compiler** e **Assembler 0X** (entrambi serializzati su **Kappa**) e naturalmente a **Silent Möbius**. Ma ci sarà modo di scoprire e meglio apprezzare gli shojo manga nei Grands Salons de l'Hôtel de Ville. Attraverso una vasta selezione di autrici, di volumi e riviste, ecco una seconda esposizione che metterà in luce – per la prima volta in Francia – le caratteristiche e le specificità di un fumetto letto in patria da un pubblico prettamente femminile. E ancora le proiezioni animate di "Anime Land", il cosplay che si terrà nel Teatro di Angoulême...Come potete vedere non ci sarà davvero il tempo di annoiarsi, così come non vi annoierete con i prossimi numeri di **Kappa Magazine**, che si conferma il manifesto dei manga in Italia, dando sempre più voce agli artisti nipponici e alle loro produzioni. E se qualcuno dei vostri amici non ha ancora trovato una buona scusa per collezionarci, be', non siate egoisti: fateci un po' di pubblicità e dividete con loro il piacere di sostenere l'ultimo baluardo nell'informazione 'per otaku' del nostro bel Paese!

Kappa boys

Tsukasa Hojo e Minoru Inaba

CITY HUNTER 2

2000, 168 pagine, lire 18.000, Kappa Edizioni

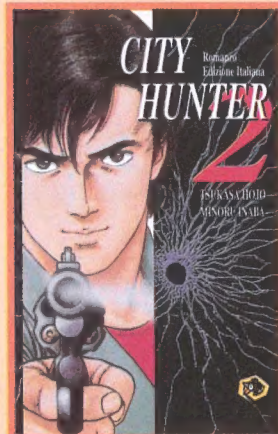
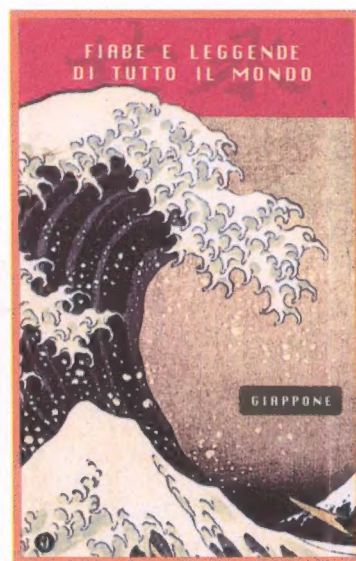
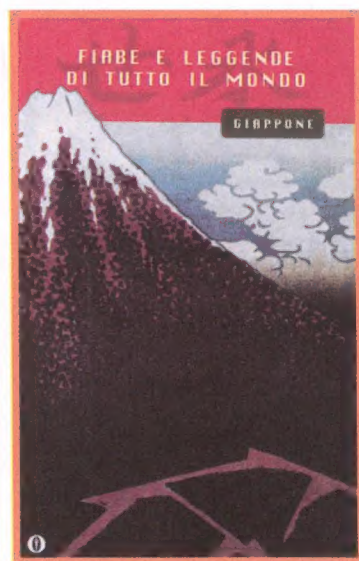
Ryo Saeba, meglio noto come City Hunter, è uno sweeper insuperabile, un investigatore privato dai mezzi davvero poco ortodossi. E' possibile contattarlo scrivendo le lettere XYZ sul tabellone delle informazioni nella stazione di Shinjuku, a Tokyo. Kaori Makimura è la sua infallibile assistente, che a fatica riesce a nascondere l'affetto che prova per lui. Saeko Nogami è un'intraprendente agente della Questura di Tokyo, che utilizza il suo indiscusso fascino per piegare Ryo ai suoi voleri. Umibozu è un ex mercenario che sbarca il lunario gestendo il bar Cat's Eye, appartenuto un tempo a tre celebri 'gattine'. Kuji è un tipo losco e misterioso, collegato a una banda di malviventi e alla mafia. Yuka è la cliente di Ryo, una bella ragazza cinese tanto ingenua quanto affascinante. Long Yun è infine il boss della mafia cinese Hailongbang. Insieme danno vita a un romanzo avvincente – il secondo dedicato al celeberrimo eroe di Tsukasa Hojo –, pieno di azione e colpi di scena, una storia poliziesca in cui non mancano risvolti umoristici e velatamente erotici.

L'indimenticato eroe dei manga in una storia inedita, arricchita da tavole a fumetti e illustrazioni mai pubblicate prima nel nostro Paese. Un appuntamento per tutti i suoi fan, ma anche un'occasione speciale per fare la conoscenza di questo straordinario scavezzacollo. **MDG**

AAVV

FIABE E LEGGENDE DI TUTTO IL MONDO: GIAPPONE

240 + 176 pagine, lire 24.000, Mondadori

Pescatori, contadini, animali antropomorfizzati, principesse, demoni, creature fantastiche, sono davvero tanti i protagonisti di questa straordinaria doppia raccolta di fiabe provenienti dalla grande mitologia nipponica. La cultura del Giappone, così come il suo stile di vita, la religione, la famiglia, la morale, i riti e i miti, sono finalmente sotto gli occhi curiosi di un pubblico occidentale, che potrà imbattersi in tematiche inaudite per la nostra tradizione favolistica. Raccolti in un elegante cofanetto, i due volumi che la Mondadori dedica alle fiabe e leggende giapponesi colpiscono soprattutto per il linguaggio diretto, schematico, caratterizzato da formule di cortesia e suoni onomatopeici (korokoro è la palla di riso che rotola via, suksuk il fanciullo che cresce...), diversificato a seconda di chi parla (le donne parlano in maniera leggermente diversa dagli uomini, le loro frasi rivelano differenti terminazioni, pronomi personali e a volte persino verbi). Novelle brevi, in alcuni casi brevissime, strappate alla tradizione orale, legate fortemente allo scontro tra bene e male, povertà e ricchezza, popolate di una schiera di divinità che presiedono i diversi ambiti della vita quotidiana (il dio dell'aborto e quello della scopa sono i patroni del parto, il dio del focolare è il nume tutelare della famiglia...). Sfilano in ordine sparso creature demoniache come il Kappa o altri spiriti d'acqua, mentre dal mondo impenetrabile dei boschi fanno la loro comparsa il diavolo Oni, gli spiriti dei monti Tengu, la donna del bosco Yamauba. E ancora la Donna delle Nevi, Taroh il bugiardo, Hachibei il dormiglione, la Principessa Akoya e l'assetato Hachiro Taro. Ogni otaku potrà finalmente conoscere l'origine di tanti personaggi dei manga e degli anime. **MDG**

Pizzicato Five

THE FIFTH RELEASE FROM MATADOR

Matador Records, 68'26', lire 38.400

Difficile orizzontarsi tra le uscite dei Pizzicato Five, anche per i loro collezionisti più attenti. Questo è il quinto CD prodotto dalla Matador, etichetta newyorkese che li ha resi popolari in tutto il mondo. Quattordici brani, tre dei quali assolutamente esclusivi, poiché introvabili tra gli album d'importazione. E poi, è la musica che si balla il venerdì sera al Sushi Café di Bologna, che volete di più?! **MDG**

Cosa avverrà in casa Star Comics quest'anno? Sempre sperando che gli autori rispettino le scadenze d'uscita (vedi **Manmachine Interface**) o non cambino idea a causa di improvvisi matrimoni con autori di case editrici rivali (vedi **Sailor Moon Special**), ecco tutte le novità più succulente che vi potranno capitare sottomano. Ovviamente molto altro bolle in pentola, ma per scaramanzia questa volta ce ne staremo zitti zitti in un angolino fino a contratti firmati...

KAPPA MAGAZINE – La nostra 'rivista ammiraglia' si appresta a diventare costantemente 'Plus', il che significa che da marzo avrà costantemente 256 pagine (il doppio del normale) e ospiterà, oltre alle serie classiche, interventi 'celebri' come quelli di **Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami**, **Fuyumi "Mars" Souryo**, **Kei "Kurogane" Toume** e anche delle mitiche **CLAMP**, che ci allieteranno con qualcosa di particolarmente *nuovo*... **Office Rei** e **Narutaru** arriveranno finalmente in pianta stabile, mentre giungeremo alla conclusione delle miniserie **Aiten Myoo** e **Changing Fo**. Altre sorpresone dopo l'estate (su cui – lo ribadiamo – non diciamo nulla), mentre la parte redazionale continuerà ad arricchirsi aggiungendo nuove rubriche a quelle già esistenti, fra cui quelle 'acquisite' da **Express**.

NEVERLAND - Da febbraio inizia finalmente la pubblicazione di **Inuyasha**, la nuovissima serie di **Rumiko "Ranma 1/2" Takahashi**, ambientata nel passato del Giappone fra demoni e mostri di ogni genere.

YOUNG - Dal mese di febbraio, quattro mesi in compagnia di **Short Program** (una raccolta di storie brevi del grande **Mitsuru "Touch" Adachi**), seguito probabilmente a ruota da **One Piece** di **Eiichiro Oda**, che già aveva entusiasmato con le sue divertentissime avventure picaresche i lettori di **Express**.

KAPPA EXTRA – Nei primi mesi dell'anno tornano le mitiche **CLAMP** con il loro **RAYEARTH II**, la seconda serie del loro pazzesco fantasy coi robot giganti, vista in TV con il titolo **Una porta socchiusa ai confini del sole**.

Subito dopo la miniserie in tre volumi, prende il via l'attesissimo **Kenshin Samurai Vagabondo**, finalmente in albi monografici dopo il successo ottenuto su **Express**.

GREATEST - la collana dei 'più grandi successi manga', subito dopo la conclusione di **Video Girl Ai** e **Video Girl Len**, si prepara a ripubblicare da maggio **Ranma 1/2** della grandissima Rumiko Takahashi, questa volta in corposi volumetti di duecento pagine circa.

ANIME COMICS - Dopo i 'film' de **I Cavalieri dello Zodiaco**, da aprile tocca a quelli di **Orange Road**, nella versione integrale che non è mai stata trasmessa per intero in TV.

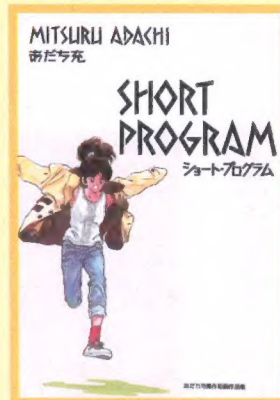
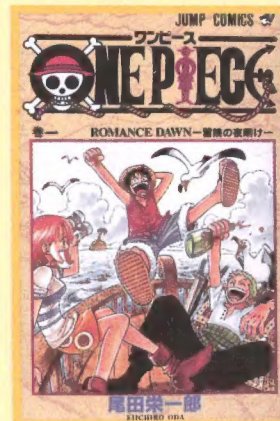
AMICI - Da giugno, la testata che ha introdotto gli shojo manga in Italia è pronta ad arricchirsi di una nuova romanticissima serie di **Chiho "Utena" Saito**, ovvero **La Madonna della Ghirlanda**, interamente ambientata in Italia.

ILLUSTRATION BOOKS – E' in arrivo **JOJO a GO-GO**, il volume d'illustrazioni del folle genio **Hirohiko Araki**, contenente immagini di tutte e cinque le serie di **JOJO**, più l'anteprima della nuovissima **Stone Ocean**.

UP - Mentre **Così fan tutte** prosegue mensilmente, gli **Speciali di UP** porteranno a conclusione tutte le miniserie iniziate, fra cui **Tieni duro, Marin!** e **Koibito Play**. E intanto, sta per arrivare l'epico scontro **The Last Man versus Devil Man** di Tatsuya Egawa!

STORIE DI KAPPA - Anche quest'anno la testata dei grandi titoli e dei grandi autori ci coccolerà. In ordine sparso: arriva finalmente la nuova serie di **Guyver**, del lento ma bravissimo Takaya Yoshiki, e poi il nuovo volume della serie **Rumic World** con le più recenti storie brevi di **Rumiko Takahashi**; le **CLAMP** ci strabilieranno per ben due volte con il loro elegantissimo **Clover**; torna il piccolo mangasauro **Gon** con l'ultimo volume delle sue movimentatissime e mute avventure; si conclude in maniera esplosiva **Gun Smith Cats** di Kenichi "**Exaxxion**" Sonoda; prosegue con i soliti due volumi annuali la fantastica saga di **Trinetra** del bravissimo Yuzo Takada; arriva la miniserie in due volumi **Le ali di Van De Miel** del grande Mohiro Kito, eletto 'autore dell'anno 2000' dopo il successo di **Narutaru**; e, per concludere in bellezza, **Under Execution, Under Jailbreak**, il volume contenente le inquietanti short stories del geniale Hirohiko "**JoJo**" Araki, che si appresta a monopolizzare la stagione editoriale 2001 di casa Star Comics.

Niente male, vero?

The Last Man © Tatsuya Egawa 2000

Short Program © Mitsuru Adachi

One Piece © Eiichiro Oda 1997

Rumic Word © Takahashi Rumiko 1999

SHAMANIC PRINCESS Vol 1

1996, avventura, 60 min, lire 39.900, Dynamic Italia

Guardian è un mondo in cui la magia è una realtà e molti dei suoi abitanti sono maghi. Tiara, una giovane e potente maga protagonista della storia, viene incaricata dal consiglio degli anziani di recuperare l'oggetto magico conosciuto con il nome di Trono di Yord. Tale oggetto è stato rubato da Kagetsu (l'uomo che la stessa Tiara ama) e portato sul nostro mondo. A Tiara non resta che recarsi sulla Terra assumendo l'identità di una studentessa, così da poter indagare indisturbata. Ma nella stessa scuola ritrova la sua amica e rivale Lena, anche lei alla ricerca del magico oggetto. Le animazioni rimangono nella media qualitativa delle produzioni più recenti, senza però eccellere particolarmente. La storia sembrerebbe appassionante, ma dalla visione dei soli primi due episodi lo si può solo dedurre. Ma a parte tutto, la vera forza di questa serie di OAV è sicuramente il character design a opera della brava Atsuko Ishida, disegnatrice non molto prolifica, ma abbastanza conosciuta e apprezzata (anche da noi) grazie al suo apporto alla serie TV di **Rayearth** (*Una porta socchiusa ai confini del sole*). Comunque, a parte il character design, **Shamanic Princess** non presenta molte attrattive, e piacerà soprattutto a chi ama le storie ricche di magia dal sapore un po' da shojo manga. In poche parole un prodotto senza infamia e senza lode che potrebbe riservare sorprese nella storia, ma questo lo si può capire solo guardando anche i prossimi episodi. **AP**

I CAVALIERI DELLO ZODIACO Vol 1

1986, avventura, 150 min, lire 29.900, Yamato Video

Penso che non possa essere espresso alcun commento su questa serie che non sia già stato fatto almeno centinaia di volte, e sul fatto che ci si possa godere l'intera serie in videocassetta. L'unico commento possibile risulta essere un bel 'finalmente' scritto a caratteri cubitali. Comunque, da bravo rompiscatole qualcos'altro da dire l'avrei ugualmente (altrimenti a cosa servirebbe questa recensione?), anzi, avrei soprattutto una domanda da fare: ma perché non doppiarlo con i nomi originali, mantenendo anche le sigle? Magari era chiedere troppo, ma dato che (anche se abbondantemente censurata) stanno trasmettendo la serie proprio in questi giorni, qualcosa di diverso per la versione i videocassetta (e perché non in DVD) lo si poteva anche fare, no? E non ditemi che basta cantare in italiano la sigla originale (non me ne vogliano i responsabili), ma è davvero pessima, sia nel testo, sia nell'interpretazione e nell'arrangiamento (perché non è stata usata la versione originale invece di una squallida suonatina con la pianola?). Probabilmente io sono troppo esigente, e alla maggior parte dei fan non gliene frega niente dei nomi originali e di cose del genere, ma una serie come **Saint Seiya** si meritava un trattamento migliore. Mi spiace essere stato così cattivo, ma qualche punto a favore ce l'ha anche la versione italiana: primo fra tutti il doppiaggio, e in secondo luogo l'adattamento (a parte i nomi dei personaggi come Pegasus... Alla faccia del predestinato!). Comunque, l'occasione non è da perdere, ogni fan che si rispetti dovrebbe avere tutta la serie in videoteca, e visto che ogni cassetta contiene da 5 a 6 episodi, anche il rapporto qualità- prezzo è abbastanza buono. **AP**

GAIKING IL ROBOT GUERRIERO Vol 9

1976, robot, 100 min, lire 39.900, Yamato Video

A parte i soliti **Mazinga**, **Goldrake** e **Jeeg** vari, all'alba dell'arrivo degli anime nelle TV nostrane fece la sua comparsa anche **Gaiking**. Probabilmente se lo ricordano solo i fan più accaniti, ma a parte vari difetti tecnici la serie era ben congegnata e la storia era anche abbastanza coinvolgente. Il fato (o meglio chi acquistò la serie per la TV) volle che non venissero mai messi in onda gli ultimi episodi. A distanza di oltre vent'anni (ma anche di più), la Yamato video non solo mette in videocassetta la serie, ma riesce a rendere felici quella manciata di fan che volevano vedere come la storia andasse a finire. Nonostante la serie non avesse mai avuto un gran successo neanche nella sua patria d'origine, gli ultimi episodi videro all'opera uno dei più geniali animatori del panorama nipponico: Yoshinori Kanada. Probabilmente questo nome non dirà niente a nessuno, ma è senza dubbio il disegnatore che ci ha regalato le sequenze d'azione più dinamiche e schizzate della storia: oltre a **Gaiking** ha lavorato anche a **Zanbot 3** e **Daitarn 3**, e più recentemente in alcune scene di **Gekiganger** (l'anime nell'anime nella serie **Nadesico**). Sue sono tutte quelle sequenze dal ritmo serrato in cui i personaggi e i robot compiono movimenti a scatti repentini in posizioni assolutamente innaturali ma efficacissime per dare l'idea di un'azione spasmodica. Con questo discorso non ci avrete sicuramente capito niente, e l'unico consiglio che posso darvi per farvi render conto della cosa è solo quello di guardare tali scene, per cui non vi resta che acquistare almeno l'ultima cassetta della serie (attenzione! Gli episodi inediti si trovano anche nel volume 7 e 8). Solo per veri appassionati. **AP**

BLUE SUBMARINE N° 6 Echo 1
1998, fantascienza, 90 min, lire 39.900, Dynamic Italia
La Terra è stata sconvolta da una catastrofe ambientale provocata dallo scienziato Yung Zorndyke per distruggere la razza umana, pericolosa per l'ecosistema terrestre. Il disastro è costato così la vita a miliardi di persone. Sono trascorsi tre anni dal disastro, e il malvagio scienziato intende comunque continuare la sua opera: grazie alla genetica crea nuovi esseri viventi adatti a vivere nel mare che intende usare per ripopolare il pianeta dopo lo sterminio degli umani. Nonostante le perdite di uomini e di mezzi subite, gli unici terrestri che riescono a tenergli testa sono i membri della Flotta Blu, tra cui troviamo l'equipaggio del sottomarino Blue 6 di stanza in Giappone. A parte la traccia della storia, il punto forte dell'intera situazione sono i sentimenti dei protagonisti, che nonostante combattano con tutte le loro forze, si chiedono se quello che stanno facendo sia giusto, soprattutto dopo che alcuni membri vengono in contatto con alcune delle creature mutanti create da Zorndyke. Ma se la storia è interessante e ben sviluppata, la realizzazione tecnica, per quanto sia sperimentale, lascia un po' sorpresi e un po' delusi. I personaggi sono realizzati con la tecnica classica dell'animazione e tutto il resto è animato e modellato al computer, ma come è già accaduto in altri esperimenti simili, le due tecniche non riescono ad amalgamarsi mostrandoci il tutto come se fosse stato ottenuto unendo le sequenze d'intermezzo di un videogioco. Ma se all'interno di un videogioco si possono accettare certi compromessi, secondo me la cosa non si può accettare in una produzione animata. Questo è comunque il mio parere, e penso che molti fan dei videogiochi che si avvicinano all'animazione giapponese, con **Blue Submarine** la troveranno sicuramente esaltante. **AP**

DYNAMIC ITALIA

Bem il mostro umano nr. 1 (VHS, 150 min., lire 39.900)
Peter, un bambino orfano, ha ritrovato i propri nonni e si sta recando in stazione per incontrarli. Una donna senza scrupoli, però, ha intenzione di ucciderlo affinché suo figlio prenda il suo posto, per impossessarsi, alla morte dei due anziani, del loro patrimonio. Bero impedirà che la donna porti a termine il suo piano, affrontando la situazione con coraggio, ma solo grazie all'intervento e ai poteri di Bera. In un altro episodio, Bero giunge per caso in uno strano villaggio che apparentemente sembra disabitato. Qui scopre che molte delle donne che lo abitano hanno perso i loro figli perché il tredicesimo giorno di ogni mese una misteriosa figura ammantata di nero reclama la vita di un bambino. Bero decide così di sostituirsi alla nuova vittima, ma Bera si oppone e prende in mano la situazione: scoprirà così che il fantomatico rapitore non è mai esistito! Si tratta in realtà di una messa in scena operata dagli uomini del villaggio allo scopo di mettere in salvo i propri figli dalle donne che, possedute da uno spirito maligno, hanno iniziato a dimostrare istinti omicidi. Torna un grande classico dell'horror in una nuova edizione ridoppiata con le voci di Alessandro "Demitri" Rossi nella parte di Bem, Serena "Olimpiade" Verdirosi nella parte di Bera, e Simone "Toppy" Crisari nella parte di Bero. Special bonus incluso, contenente la versione degli episodi con il vecchio doppiaggio.

Bem il mostro umano nr. 1 (DVD, 90 min., lire 59.900)
Doppiaggio in italiano e giapponese; full screen (4:3); colore; sottotitoli in Italiano per non udenti; audio italiano Dolby Digital Stereo Surround (nuovo doppiaggio), italiano stereo (vecchio doppiaggio, rimasterizzato in stereo), giapponese mono. Extra: galleria personaggi, promo TV originale giapponese degli anni '60, sigla vecchia edizione italiana. In tiratura limitata con una cartolina omaggio esclusiva.

Le situazioni di lui & lei nr. 2 (VHS, 100 min., lire 39.900)
Contiene gli episodi 3 e 4 della serie, include uno special bonus.

Le situazioni di lui & lei nr. 1 (DVD, 100 min., lire 59.900)
Contiene gli episodi 1 e 2 della serie.
Doppiaggio in italiano e giapponese; full screen (4:3); colore; sottotitoli in Italiano per non udenti; audio italiano in Dolby Digital Stereo Surround, giapponese Dolby Digital Stereo. Extra: schede dei personaggi, sigle senza credits, promo TV e home video. In tiratura limitata con una cartolina omaggio esclusiva.

Shamanic Princess nr. 3 (VHS, 60 min., lire 39.900)
Volume conclusivo della serie contenente gli episodi 5 e 6. Finalmente il Trono di Yord e lo spirito della piccola Sara hanno trovato la pace e tutto pare essere tornato alla normalità. Ma quali motivazioni hanno spinto Kagetsu a rubare il quadro? Che ne e stato di Gram, il precedente partner di Tiara? Quali avvenimenti si nascondono dietro alla rivalità tra Tiara e Lena? La risposta a queste domande in un affascinante viaggio nel passato...

Trigun nr. 7 (VHS, 75 min., lire 39.900)
Contiene gli episodi 19, 20 e 21, più uno special bonus.

Excel Saga nr. 1 (DVD, 100 min., lire 59.900)
Contiene gli episodi 1 e 2.
Doppiaggio in italiano e giapponese; full screen (4:3); colore; sottotitoli in Italiano per non udenti; audio italiano Dolby Digital Stereo Surround, italiano stereo (vecchio doppiaggio, rimasterizzato in stereo), Giapponese Dolby Digital Stereo. Extra: galleria personaggi, sigle senza credits, promo TV e home video. In tiratura limitata con una cartolina omaggio esclusiva.

rubriKappa

Pooo... pooo... POOO! TA-DAAAN! Tum-tum tum-tum tum-tum... Ecco, volevo iniziare il 2001 con la sigla più adatta, ma 'a parole scritte' la musica di *2001 Odissea nello spazio* non viene granché bene. A proposito di robe che vanno nello spazio, missili, space shuttle e giocattoloni del genere, vi informo che è finalmente ripartito il 'countdown' ufficiale di **The Last Man**, momentaneamente sospeso per gli spin-off supplementari. A partire da dicembre, infatti, il conto alla rovescia ha ripreso da **Last 11**, il che significa che manca solo un volume alla fine dell'edizione nipponica. Manca invece solo un anno per vedere in Italia il nuovo volume di **Guyver**. Mentre noi ci stiamo gustando quello precedente, è appena uscito in patria quello che prosegue le avventure della bioarmatura più simpatica (simpatica?) del mondo. Nel frattempo, speriamo che Takaya Yoshiki si rimbocchi le maniche e velocizzi un po' la produzione, dato che ultimamente ha lavorato con una lentezza spossante. La rivista "Morning", invece, sembra guardare al passato, e non al futuro. Lo testimonia la sezione **The Revival** che ha da poco preso il via sulle sue pagine, attraverso la quale la casa editrice Kodansha ha deciso di riproporre manga classici. Nel primo numero del 2000, infatti, è andata a ripescare un vecchio racconto breve di Go Nagai, **Susumu chan Dai Shock**, una storia ipertruculenta in cui gli adulti decidono un giorno di andarsene bellamente in giro a trucidare i propri figli e quelli degli altri. Boccone duro da digerire, ma interessante. Chissà come la prenderanno le associazioni di genitori...?

Passiamo alle sottorubrikéte. Per la sezione **Otaku 100%** abbiamo un bel gruppettone di anonimi che interpretano i personaggi di **Utena** in occasione dell'arrivo dei relativi autori alla Fiera di Lucca 2000 (mille anni fa, insomma), e fotografati da un paio di gaùrri della kapparedazione. Se vi riconoscete, fatemi un fischio, che riporto i vostro nomi su queste pagine. Per la sezione **Anime Alive**, ecco come sarebbe **L'Uomo Tigre** dal vivo, se la maschera che indossa fosse quella del cartone animato, e non quella che effettivamente usa il lottatore in carne e ossa. Spaventoso, nevvero? Il creatore di tale spaventosità è **Michele Pistolesi** di Bologna. Dulcis in fundo, abbiamo una nuova **Miss Kappa**, probabilmente allontanata prima dell'inizio della serie del celebre gruppo di Techno Ninja: probabilmente non se la sentivano di tenere in squadra con loro una imbarazzante **Bijo la Passera'**... Ehm... Vi ricordo che potete tranquillamente spedirmi tutte le vostre kappagaurrate, anche quelle più imbarazzanti (anzi, più lo sono, MEGLIO è), i vostri sprazzi manga-artistici e le vostre foto otaku. Io sono qui (anche) per questo. **Il vostro (ansioso) Kappa**

newsLetter

Touch again - La famosissima serie TV di Mitsuru Adachi **Touch** rivedrà la luce durante la prossima primavera per un nuovo special TV di Nippon Television. Il nuovo anime vedrà al centro delle vicende una piccola squadra di baseball di una lega minore che deve affrontare molti avversari agguerriti e più forti. La produzione è di Nippon Television, Toho, Shogakukan, e VAP ma, a onor del vero, non è ben chiaro ancora cosa c'entrino esattamente la storia di **Touch** e i suoi protagonisti con questo special...

Il ritorno delle maghette - Lo staff che ha prodotto **Excel Saga** si è rimesso al lavoro su una nuova serie di OAV intitolata **Puni Puni – Panmi**, descritta come una serie che combina i caratteri di un majokko (le cosiddette 'serie di maghette') e quelli di una serie di robottoni. La protagonista è una bambina che sogna di diventare da grande una doppiatrice, e che vive in una famiglia normalissima. La sua vita, però, cambia nel momento in cui degli alieni attaccano la sua casa e uccidono i suoi genitori. Il primo volume dell'OAV, della durata di 30 minuti, uscirà in Giappone il prossimo 7 di Marzo a un prezzo di 5.800 Yen.

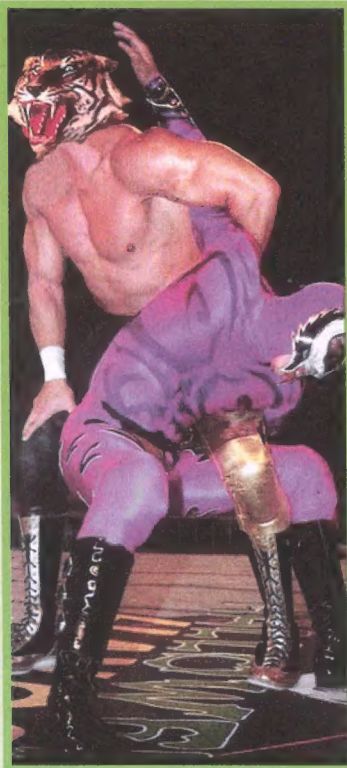
Dopo Kenshin, un pistolero vagabondo? - Dopo essersi preso un anno di pausa una volta terminato **Kenshin Samurai Vagabondo**, Nobuhiro Watsuki è tornato ai pennelli. Il suo nuovo lavoro, che ha preso il via sempre sulla famosissima rivista "Jump" edita da Shueisha, è una storia western che vede come protagonista un ragazzino di 9 anni.

Matsumoto MTV - Come già fece Miyazaki, anche **Reiji Matsumoto** - il famoso creatore di **Galaxy Express 999**, **Capitan Harlock** e **Yamato**, ha firmato un contratto per la realizzazione di un videoclip per il gruppo musicale Daft Punk. Sembra che Matsumoto non si limiterà a dirigere il video, ma fornirà anche il design e gli story board, oltre a supervisionare personalmente molti aspetti della realizzazione. Il video sarà realizzato per la canzone dal titolo *One More Time*.

TuttoTezuka - Una vera e propria enciclopedia riguardante tutto lo scibile sul grande **Osamu Tezuka** sarà immessa sul mercato nipponico a partire dal prossimo 30 marzo. L'archivio dei dati sarà venduto su 8 DVD Rom e coprirà praticamente tutti i lavori di Tezuka nella sua lunghissima carriera, disponendo di dati da più di 400 libri e di una cronologia molto dettagliata delle opere. Il software di supporto dei DVD è compatibile con le versioni giapponesi di Win 9x-Me e Mac OS 9. Il prezzo, però, non è proprio popolare: 120.000 yen, ovvero poco meno di due milioni e mezzo di lire.

Tutto il mondo è paese - Il governo della Turchia ha ordinato all'emittente televisiva privata ATV network un giorno di oscuramento per aver trasmesso (secondo la normativa turca) "programmi che possono influenzare negativamente lo sviluppo fisico, emotivo ed etico di bambini e ragazzi". La punizione è stata inflitta alla rete a seguito del caso di due bambini che si sarebbero buttati dal balcone per imitare i personaggi di un cartone animato... Qual era il cartone animato? **Pokemon**, ovviamente! E pensare che le leggende metropolitane di qualche anno fa imputavano le stesse cose prima a **Superman**, poi a **Jeeg Robot**...

Inuyasha va al teatro - Il primo di dicembre in Giappone è stato annunciato un programma di ritorno sulle scene per lo show teatrale 'dal vivo' basato sull'ultima serie di Rumiko Takahashi, **Inuyasha**. La produzione aveva ottenuto un successo enorme e il 'tutto esaurito' fin dal suo debutto lo scorso aprile, così i produttori hanno deciso di riportarlo sulle scene di Tokyo nel periodo che va dal 27 gennaio al 12 febbraio 2001. Se passate di lì non perdetevelo...

Anime Alive

Il quinto enigma cinematografico di Conan - E' stata annunciata la quinta pellicola di **Detective Conan**: intitolata **Tengoku e no Countdown** (Conto alla rovescia per il paradiso), uscirà nelle sale nipponiche durante la vacanziera 'golden week' maggiolina.
Katsura e Watase in Francia - La prossima edizione del **Festival d'Angoulême**, la più bella fiera europea dedicata al fumetto internazionale, avrà anche una sezione dedicata al manga. Per questa occasione sono stati annunciati come ospiti **Masakazu Katsura** (autore di **Video Girl Ai** e **I"s**) e **Yuu Watase** (**Fushigii Yugi**, **Ayashi no Ceres**). Il festival si svolge ogni anno nella città di Angoulême, nel sud-ovest della Francia, e quest'anno si tiene proprio in questi giorni, dal 25 al 28 gennaio. Per maggiori informazioni: Festival International de la bande dessinée, 2 place de l'Hôtel de ville, 16000 Angoulême (tel: 0545978650)

Pierrot elettronico - Lo Studio Pierrot, dove sono nate tantissime serie animate famose, da **Creamy** a **Orange Road**, apre un internet fan club dedicato ai suoi personaggi questo febbraio all'indirizzo http://www.p-fan.net/. I servizi offerti ai soci comprenderanno indirizzi email su server dai nomi 'animati' (la vorreste una mailbox @creamy.net?), cartoline elettroniche con i personaggi dello studio, wallpapers e altro ancora. Il servizio non sarà però gratis, poiché gli iscritti al club dovranno pagare una quota d'iscrizione di 350 yen al mese (circa 7.000 lire) per poterne usufruire.
Pokemon... e quattro! – E' appena uscito in Italia **Pokemon 2** e già è stato annunciato il quarto lungometraggio della serie intitolato **Celebi - Toki wo Koeta Deai**. Yuyama Kunihiko sarà alla regia e il film debutterà nelle sale nipponiche il 7 Luglio 2001. La storia è incentrata sulla leggenda di un bambino, Yukinari, che combatté per difendere un leggendario pokemon di nome Celebi e che venne poi cacciato. Il bambino conosce Satoshi (Ash) e Pikachu mentre lottano contro un uomo di nome Bijasu, per poi imbattersi in un altro pokemon leggendario, Suikun. Accompagnerà il film, come al solito, un cortometraggio: **Pikachu no Dokidoki Kakurenbo**.

Giochiamo a Dragon Ball? - La Infogrames Inc. ha annunciato di aver ottenuto da FUNimation la licenza per una nuova generazione di videogames ispirati alla saga di **Dragon Ball**. La ditta, che probabilmente mira a vendere il prodotto in molti paesi, ha in progetto di portare **Dragon Ball Z** su diverse piattaforme (console e computer) anche se attualmente non sono ancora noti i dettagli dell'operazione che saranno diffusi in un secondo tempo.
Kodansha online - L'editore giapponese Kodansha sta preparando il lancio in grande stile di un sito in lingua inglese per fornire informazioni sui suoi prodotti alle case editrici estere e ai fan di tutto il mondo. Il sito per il momento è ancora protetto da password ma sarà presto disponibile all'indirizzo www.kodanclub.com. Chi ha avuto occasione di visionarlo in anteprima afferma che è chiaro, facile da navigare e molto completo riguardo a informazioni che può fornire sull'azienda e sui suoi prodotti, mentre le immagini che lo corredano sono opera di alcuni tra i migliori autori della scuderia Kodansha. Nel sito saranno anche evidenziati gli editori stranieri che pubblicano prodotti della Kodansha, mentre l'intento principe è che il sito possa essere un valido punto di partenza per 'tastare il polso' al pubblico riguardo a ciò che è disponibile attualmente in Giappone per avere valide indicazioni su ciò che potrebbe essere esportato e diventare un prodotto di successo mondiale.
Il topo del gatto – Dall'8 dicembre è disponibile in vendita dalla Shogakukan un nuovo mouse USB a forma di **Doraemon** a un prezzo di 6.300 yen (126.000 lire). Il **Doramouse** è compatibile sia con PC Windows 98 che con MacIntosh OS 8.51.

In collaborazione con A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

Otaku 100%

missKappa

IL PRIMO CAPODANNO DEL MONDO

Quando leggerete questa rubrica sarò ancora in Giappone, dopo aver passato a casa le feste di Capodanno. Gli amici italiani mi chiedevano se sarei tornata a casa per Natale, ma naturalmente la risposta è stata "no". Come ho detto il mese scorso, la tradizione del Natale praticamente non esiste in Giappone, quindi il Capodanno è molto più importante, anche se ormai sta iniziando a cambiare.

Tanto per cominciare, vi racconto cosa succede nel periodo attorno alla fine di dicembre. Cosa si deve fare prima che arrivi l'anno nuovo?

1) Osoji, le grandi pulizie di casa

Si tratta di una pulizia totale della casa. A volte dura anche per giorni, e spesso le mamme si lamentano persino la sera del 31 dicembre dicendo che la casa non è sufficientemente pulita. Dal soffitto al pavimento, le finestre e il giardino, la cucina e il bagno... Si pulisce dappertutto e dovunque in tutto il paese come se si fosse posseduti da qualche spirito.

2) Osechi Ryori, la grande preparazione dei piatti di Capodanno

Tempo fa durante il Capodanno tutti i negozi erano chiusi, per cui era necessario preparare in anticipo le pietanze per avere qualcosa da mangiare in quei giorni; allo stesso tempo, questo concedeva una piccola vacanza alle casalinghe. I piatti vengono perciò cotti in modo che si conservino e che si possano mangiare anche freddi. Il piatto caldo è rappresentato da una zuppa con *mochi* e un'orata intera ai ferri, perché è considerato un pesce portafortuna. Prima di mangiarlo, però, la si apprezza visivamente, e c'è un gioco di parole che riguarda questo: in giapponese orata si dice *tai*; godere si dice *mederu*; 'godere un'orata' è *mederu tai*, che si trasforma in *medetai*, che però significa anche 'fausto' e 'felice'. Da qualche tempo, però, esistono i piccoli supermercati aperti per 24 ore su 24, e la maggior parte dei grandi magazzini e centri commerciali inizia ad aprire il 2 o 3 di gennaio, per cui quest'abitudine sta iniziando a sparire. Di sicuro, non da casa mia.

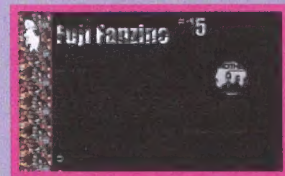
3) Mochi Tsuki, la preparazione di grandi quantità di *mochi*

Il mochi è sicuramente un cibo stranissimo per qualsiasi occidentale. E' gommoso e poco saporito, fatto d

i puro riso cotto e pestato a lungo. Dopo essere stato preparato, comincia a seccarsi e indurirsi, ma riscaldato col fuoco torna di nuovo morbido. Si mangia sempre a Capodanno, ma anche nei mesi successivi. In genere sono polpettine di forma sferica un po' schiacciata. Lo si offre anche alle anime degli antenati (pregare gli antenati è tipico del buddismo) e agli dei che vivono nella casa (che sono tipici dello shintoismo). Quand'ero piccola il 30 di dicembre i parenti si riunivano e facevano il *mochi* per tutti. Cuocere il riso in grande quantità e schiacciarlo all'aperto nel giardino era un evento molto divertente a cui tutti partecipavano volentieri. Per schiacciare il riso si usavano un mortaio di pietra e pestelli di legno. Ma anche quest'abitudine e i suoi strumenti stanno per sparire perché è un lavoro piuttosto lungo e duro, ma anche perché oggi esiste una macchina automatica per farlo. Inoltre, com'è logico pensare, al supermercato si vende il *mochi* già fatto. Che peccato!

Ecco, fatti questi preparativi si passa al Capodanno vero e proprio. La notte del 31 dicembre prepariamo una cena semplice a base di *soba*, pasta di grano saraceno: questo perché si tratta di pasta 'lunga', e mangiarla è scaramantico per chi desidera avere una vita della stessa durata. Dopo questa cena, la maggior parte si siede a guardare un programma televisivo che esiste praticamente dall'alba dei tempi, interamente dedicato alle canzoni più belle dell'anno che sta per finire. Questo programma finisce circa dieci minuti prima di mezzanotte, e allora tutti cominciano a uscire per andare ai templi. Anziani e giovani, tutti sono in giro: tra l'altro, per i bambini questa è una delle rarissime occasioni in cui possono uscire durante la notte, e quindi molto attesa. In campagna forse sono affollati solo i templi, ma nelle grandi città come Tokyo o Osaka, le strade pullulano di gente, più che durante le ore di punta del giorno.

Oltre ai templi (sia shintoisti, sia buddisti: non fa tanta differenza per noi... Nel mio caso vado al tempio più vicino a casa!) molti

Top of the Web

Si aggiorna mensilmente la nostra classifica, grazie alle vostre segnalazioni. Entrate a visitare i siti che vi presentiamo, e votate quello che preferite inviando una e-mail a: info@kappanet.it. Ma se volete segnalarci nuovi siti da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, la famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1 www.comicsplanet.com
2 http://drivemagazine.net
3 www.otakuitalia.com
4 www.wangazine.it
5 http://www.starcomics.com
6 http://www.stanza101.com/re18.htm
7 http://go.to/otakuland
8 http://space.tin.it/lettura/lunali
9 http://digilander.iol.it/giggsy/
10 http://go.to/shoujo

E continuiamo con altri siti in ordine casuale, che potranno entrare in classifica su **Kappa Magazine** grazie ai vostri voti!

Italiani:

http://go.to/jiro
http://go.to/piccolo82
www.geocities.com/hikurayuki
www.karawari.com/newteam
www.geocities.com/silveryooko
www.naar.net
www.pentaclegroup.net/kall
members.xoom.it/dashkappei
www.videogirlai.mangaitalia.it
http://fly.to/mondomanga
http://www.geocities.com/toki_tonight
http://digilander.iol.it/kodocha
http://go.to/souryo
http://utenti.tripod.it/anisoldier/arma.htm
http://web.interpuntonet.it/zpaolo
http://venus.spaceports.com/~katy
http://web.infinito.it/utenti/a/animanganetgate/

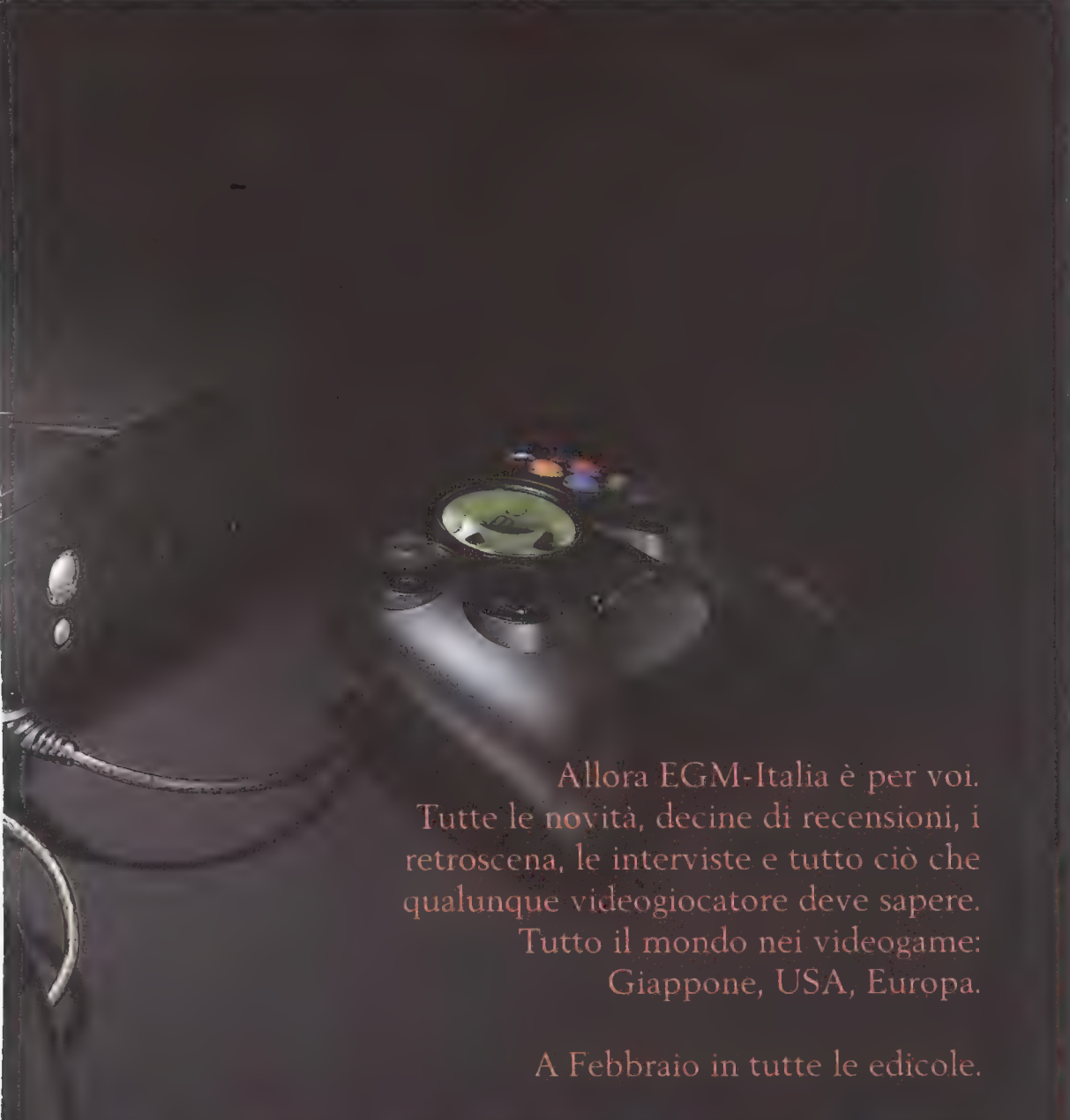
E se volete un bel sito commerciale...
www.hunter.it

vanno a pregare il primo sole dell'anno nuovo. Si rivolgono verso il posto da cui si può vedere l'alba più bella, in montagna o al mare. Secondo me il fenomeno più assurdo e buffo è il comportamento delle bande di motociclisti e piloti teppisti che cercano di arrivare alla cima del monte Fuji. Il monte Fuji è una montagna sacra, e per arrivare sulla sua cima si deve camminare, benché fino a una certa altezza si possa salire in auto. Così, per festeggiare il loro Capodanno, tutti corrono sull'autostrada verso il monte Fuji sfondando i blocchi della polizia stradale con le loro macchine e moto modificate illegalmente e guidate in modo assolutamente pericoloso, naturalmente senza cintura e senza casco. E ogni anno centinaia di ragazzi vengono arrestati, ma l'anno successivo il 'rito' si ripete esattamente nello stesso modo e con gli stessi risultati. Il gusto della sfida o della follia? Mah...

...E dopo aver ammirato la prima alba dell'anno, che facciamo? Beviamo, mangiamo, dormiamo, guardiamo la TV o delle videocassette, usciamo con gli amici o andiamo a trovare i parenti... Ognuno fa qualcosa a modo suo, esattamente come da tutte le altre parti del mondo. A casa mia, io e i miei ci diamo alla pazza gioia fra un piatto e un brindisi, poi dormiamo quanto vogliamo, tanto tutto è già pronto! Ma negli ultimi anni, anche durante il Capodanno mi tocca continuare a lavorare ai fumetti... Non è giusto! Comunque sia vi faccio gli auguri dal Paese del Sol Levante dove, per ovvie ragioni, l'anno nuovo arriva prima che in qualsiasi altro posto del mondo! Buon Anno!

di Emiliano Pasta

Il fenomeno delle fanzine in rete sembra ormai essere diventato una moda negli ultimi anni grazie al fiorire di testate amatoriali di ogni genere, che s'impegnano a informare l'affamato pubblico di fan dell'animazione e del fumetto giapponese muniti di computer. Questo fenomeno ha contagiato chiaramente anche l'Italia, che ha saputo tenere testa alle diverse webzine che si sviluppavano su Internet. **WangaZINE** nasce così, sulla scia di questo fenomeno, ormai più di un anno fa. All'inizio il nostro intento era proprio questo: essere un'ulteriore fonte d'informazione nei confronti di tutti gli otaku italiani, restando in un ambito abbastanza ristretto. Ma la voglia di fare e il crescente successo che la nostra rivista ha riscosso nei suoi primi numeri (abbastanza inaspettato, siamo sinceri) ci portarono a pensare a qualcosa di più. E così, eccoci a **WangaZINE.it**, oggi la più completa, aggiornata e conosciuta webzine italiana sul mondo dell'animazione e del fumetto giapponese (permetteteci un peccato di modestia ^_^). Cosa si trova su **WangaZINE**? La rivista si propone principalmente come una fonte di giudizi nei confronti dei vostri possibili acquisti di video o fumetti. Trovate due sezioni principali: Anime e Manga. All'interno di esse vengono proposte mensilmente nuove recensioni che vanno ad arricchire l'archivio di tutte le uscite, al quale si può accedere in ogni momento. In pratica il grande archivio (dell'una o dell'altra sezione) diventa una risorsa in continua crescita in cui informarsi su qualunque anime o manga si sia interessati, leggere le opinioni della redazione e valutare se acquistarlo o meno, rendendolo parte della propria collezione. Le recensioni spaziano attraverso le ultime uscite, i classici e le uscite un po' più datate (per gli anime sono compresi i mercati italiano, giapponese e statunitense). Cosa volete di più? Be', da un anno si è anche aggiunta la sezione **Music** in cui è possibile trovare le recensioni dei CD di colonne sonore degli anime. Ma non è la sola sezione che tratta di musica: durante la navigazione può essere infatti ascoltata Radio MangaItalia! Costituita da due canali tematici, Radio MangaItalia trasmette 24 ore su 24 le sigle dei vostri anime preferiti: in un canale troverete le sigle italiane (quelle storiche che hanno caratterizzato la nostra infanzia), mentre il secondo canale contiene le sigle originali giapponesi, comprese quelle degli anime più recenti. Oltre a queste sezioni, vi aspetta quella delle news (sia le nostre, sia quelle fornite da Adam), e ogni mese potrete godere di nuovi special, dossier e anteprime. A ottobre, poi, è stata inaugurata la rubrica **Versus**, ossia un testa a testa tra due serie amate dai lettori per eleggere la migliore. La particolarità di **Versus** è data dall'interazione dei lettori, che possono modificare i voti degli scontri e stravolgere le recensioni. Il contatto diretto con i lettori è anche garantito dall'immancabile angolo. Rivolgendoci a un pubblico che utilizza il computer, non potevamo infine non inserire ogni mese programmini e accessori vari per rendere il proprio Windows il più otaku possibile. Ogni mese un nuovo numero, nuovi servizi, nuove recensioni, insomma, una fanzine gratuita da sfogliare con calma in qualsiasi momento, una grande fonte d'informazione per la vostra fame da Japan fan. Per cui, ragazzi, fiondatevi su www.wangazine.it, la redazione vi aspetta!

Vorreste scoprire tutte le novità su Xbox?
Parlare con chi l'ha creata e passeggiare per le stanze della Xbox Area?
Vorreste conoscere tutte le novità dei giochi per Playstation, PS2, Dreamcast, Nintendo e Gameboy?
Vorreste sapere in anticipo cosa proporrà il mercato dei DVD, e quali film potrete vedere con le vostre console di gioco?
Vi piacerebbe trovare le risposte a tutte le domande che non avete mai osato fare sui videogiochi?
XBOX
XBOX
PlayStation 2
PlayStation
Dreamcast
Game Boy Color
Nintendo

dossier
12
di Andrea Renzoni
e Beatrice Mazzacapa
UTENA
Le commencement de la fin
© Be Papas - Ciho Saito Shogakukan/Shokusai Inkai/TV Tokyo

«Ci sono momenti in cui ho voglia di stare lontano dall'impatto che riempie la nostra vita e rimanere solo con le mie illusioni. In altre parole, ritengo che ognuno di noi venga ingannato. I direttori, gli animatori, i doppiatori, il pubblico, tutti sono ingannati mentre fanno e/o guardano anime. Mi chiedo: le cose non sono giustamente eccellenti così? Ma non voglio crogiolarmi in questo».
Ikuni

In occasione di Lucca Comics 2000 la Dynamic Italia ha invitato nel nostro paese il 'cuore' del gruppo Be Papas, autore di **Utena**. Li abbiamo incontrati e intervistati per i lettori di **Kappa Magazine**, che spesso ci hanno posto domande sul 'misterioso' operato di Kunihiko Ikuhara, Chiho Saito e Shinya Hasegawa. L'impressione è stata identica per tutti: questi autori non dicono tutto quello che sanno, e spesso cercano di far passare in secondo piano gli elementi più particolari e significativi del loro lavoro. Cosa ci sarà sotto? Giudicate voi: ecco l'intervista.

KM: Com'è nata l'idea di formare un gruppo di autori di anime? Quali sono stati i motivi che vi hanno spinto a formare i Be Papas e quali sono gli scopi che vi proponete?
KI: L'idea di costituire il gruppo Be Papas è stata essenzialmente mia, ed è derivata soprattutto dall'esperienza che avevo appena avuto con **Sailor Moon**. Nel caso di **Sailor Moon** c'erano il cartone animato, il fumetto e tutta una serie di prodotti paralleli, ma non faceva certo parte del progetto iniziale, non era nelle intenzioni di chi ha ideato il personaggio. Prima è nato il manga, poi, dopo il successo riscosso, il progetto si è evoluto, e più si è allargato il fenomeno, più il successo ha continuato ad aumentare. Per cui nel caso di **Utena**, che era un'opera che io dovevo produrre personalmente prendendomi anche la responsabilità di un impegno finanziario, ho pensato fin dall'inizio a come creare un sistema all'interno del quale ci fosse tutto, dal fumetto al cartone animato e così via.
KM: Un progetto studiato dalla A alla Z, insomma...
KI: Esatto. Ma prima ancora di progettare questa struttura completa, il motivo principale per cui è nato il gruppo Be Papas consiste soprattutto nel fatto che desideravo fortemente avere l'occasione di lavorare assieme alla signorina Chiho Saito e al signor Hasegawa. Il fatto che io abbia scoperto lo stile di Chiho Saito è stato completamente casuale. Un giorno, all'interno di una libreria, ho avuto l'occasione di vedere i suoi manga e ho pensato che sarebbe stato interessante rivolgermi a lei per la versione a fumetti di **Utena**.
KM: Da un certo punto di vista, la vicenda narrata in **Utena** può essere considerata la bellissima e sofferta vicenda tra le due protagoniste, Utena e Himemiya. Perché per rappresentare quest'amore universale avete scelto due ragazze, cioè una coppia omosessuale?
KI: (ridendo) Perché mi piacciono di più le ragazze... (risposta diplomatica? **Ndr**)
KM: E' giusto guardare al film come seguito della serie piuttosto che come sua riscrittura?
KI: Essenzialmente il film è un prodotto indipendente alla serie TV, pensato per essere godibile anche da chi non l'ha mai seguita. Naturalmente chi ha avuto l'opportunità di assistere alle avventure televisive può percepire particolari invisibili al pubblico cinematografico. Per questo tipo di platea, sicuramente la visione del film può risultare più piacevole.
KM: Perché nel film per esprimere la decadenza di Toga avete scelto una scena di violenza sessuale?
KI: (ride) Quale scena in particolare?
KM: Quella con il padre adottivo nel campo di cavoli.
KI: Be', se abbiamo scelto di realizzare quella scena, di farla proprio *in quel* modo, l'ab-

Gekijoban Shojo Kakumei Utena Adolescence Mokushiroku
STAFF
Progetto e storia originale:
Be Papas
Original concept e regia:
Kunihiko Ikuhara
Original art:
Chiho Saito
Series composition:
Yuji Enokido
Character design:
Shinya Hasegawa
Concept design:
Hiroshi Nagahama
Assistenti alla regia:
Shingo Kaneko e **Tooru Takahashi**
Art director:
Shichiro Kobayashi
Musiche:
Shinkichi Mitsumune
Original Chorus Composition:
J. A. Seazer
Sound director:
Hideyuki Tanaka
Direttore della fotografia:
Toyomitsu Nakajo
Cooperazione per il progetto:
SOFTX
Produzione:
Yomiuri Koukosha, **TV Tokyo**

biamo fatto per un motivo preciso, ma sarebbe un discorso un po' troppo lungo e serio, che forse potrebbe costringere il pubblico meno maturo a porsi troppe domande di difficile risposta. Per cui preferisco che ognuno interpreti il significato di quella scena a modo suo.

KM: Noi abbiamo dato un'interpretazione, che è quella della decadenza. Volevamo chiedere semplicemente qual era il significato preciso dato dagli autori.

KI: Ritengo che il modo di pensare - o comunque il messaggio che un autore vuole comunicare intenzionalmente - e il modo in cui questo invece viene recepito e interpretato dallo spettatore siano due cose diverse. Ribadisco che lo spettatore ha il diritto di interpretare i vari aspetti del film come preferisce...

KM: Signor Ikuhara, una volta, parlando di *Body Complex*, lei affermò che la bellezza del corpo umano oggi esiste solo in alcuni momenti; per esempio, nell'attore solo nel momento del dramma. Lei sembra molto legato al mondo del Takarazuka, anche perché si è impegnato per la realizzazione di un musical ispirato a **Utena**. In quale misura questa forma d'arte ha influenzato il suo modo di lavorare?

KI: In realtà non è che io sia così interessato al Takarazuka, però effettivamente è vero che sono stato influenzato fin da bambino da varie opere teatrali, quindi non posso negare che la storia di **Utena**, anche a livello visivo e grafico, si sviluppi molto come un dramma teatrale. Riguardo all'influenza del Takarazuka, non mi ha coinvolto in prima persona, bensì attraverso la passione della signorina Saito: dalle sue opere, dai personaggi, dagli ingranaggi che muovono la storia, è possibile percepire molto di quel tipo di teatro. Forse, anche senza accorgersene, Saito si ispira al Takarazuka per creare le sue storie.

CS: (storcendo la bocca) Effettivamente anch'io, fin da quando avevo 10-11 anni, ho visto il teatro Takarazuka. Mi è piaciuto molto, e ho scritto anche storie esplicitamente dedicate al Takarazuka. Riguardo a **Utena**, però, devo dire che non ho mai avuto l'intenzione di rifarmi a questa particolare influenza e alle particolari atmosfere relative. Probabilmente Ikuhara ha interpretato le mie opere in quel modo senza che io volessi inserire intenzionalmente questo tipo di elementi.

KM: Signor Ikuhara, lei ha affermato che le 'kage shojo' sono sue amiche, che provengono dal pianeta Kashira e che le parlano attraverso le onde radio, un po' come succede ad Akio. Perché queste kage shojo hanno scelto di parlare proprio con lei?

KI: (ride) E' vero, siamo perennemente in contatto. Mi sono messo in contatto anche ieri sera con loro ed è stato piuttosto complicato perché dall'Italia loro non sono abituate (ride di nuovo).

KM: Ma perché proprio lei, signor Ikuhara? Perché hanno deciso di parlare proprio con lei?

KI: Mi hanno detto di non dirlo assolutamente a nessuno! (ride)

KM: La storia di **Utena** ruota attorno alla Sposa della Rosa, che alla fine si scoprirà essere la causa di tutto. Lei ha dichiarato di aver voluto rappresentare Anthy con *veleno* dentro di sé, e non malizia. Quest'affermazione vuole essere solo un confronto con personaggi di altri anime o ci dà un elemento importante a proposito di Himemiya?

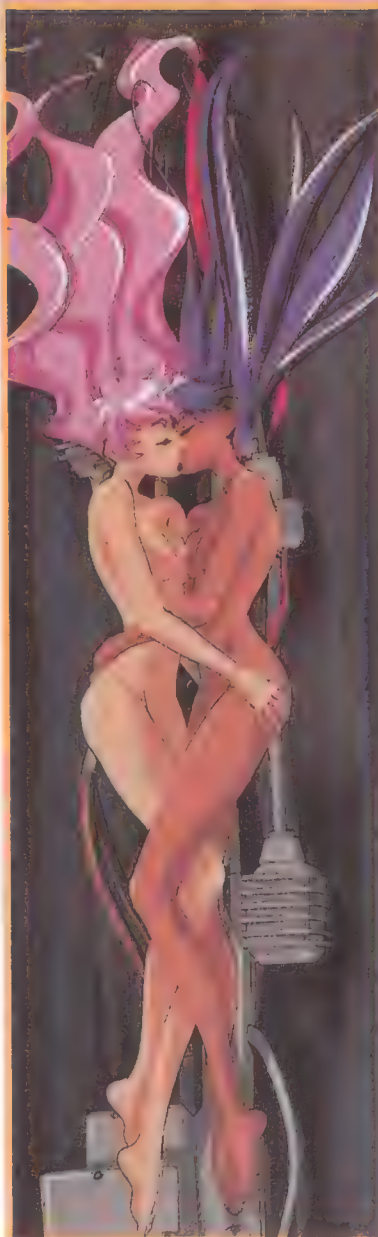
KI: (dopo una pausa di riflessione) Diciamo che ho deciso di dare vita a un personaggio con un po' di cattiveria dentro perché è il mio tipo di ragazza preferito, e non tanto perché ho pensato di fare qualcosa di diverso dagli altri anime o di più particolare...

KM: Altre due brevi domande sulla serie. Perché all'inizio e alla fine di ogni duello ci sono delle campane che suonano?

KI: Per nessun motivo particolare...

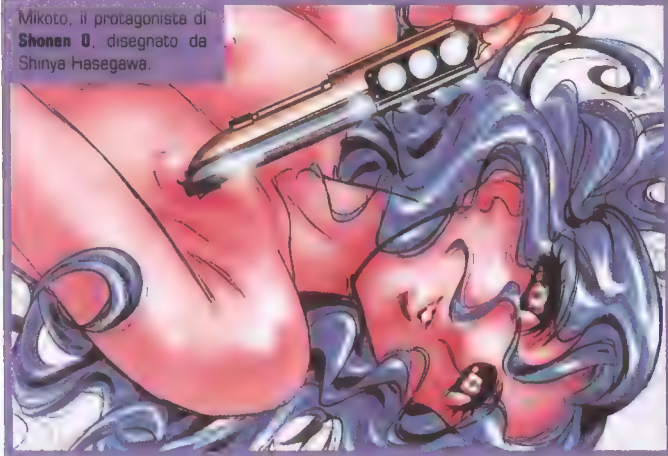
Kunihiko "Ikuni" Ikuhara – Biografia

1964 Nasce a Tokushima.
1986 E' assistente di produzione alla serie TV **Maple Town Monogatari**.
1987 Ancora assistente di produzione alla serie **Shin Maple Town Monogatari, Palm Town Hen**.
1988 Assistente di produzione della serie TV **Tatakau! Ramen Man**
1989 Assistente di produzione della serie TV **Akuma kun**.
1990 Nuovo assistente di produzione della serie TV **Moretsu Ataro**.
Assistente alla regia per l'OAV di **Uchuoshi Tenno**.
1991 Dirige il film **Magical Taruruto kun**.
Produce e scrive i copioni di tutti gli episodi della serie TV **Kingyo Chuiho!**
1992 Produce gli episodi di **Bishojo Senshi Sailor Moon**, diretti da Junichi Sato.
1993 Continua a lavorare a **Bishojo Senshi Sailor Moon R** e ne diventa regista ufficiale dal 60° episodio.
Dirige il film **Bishojo Senshi Sailor Moon R**.
1994 Dirige la serie TV **Bishojo Senshi Sailor Moon S**
1995 Dirige la serie TV **Bishojo Senshi Sailor Moon SS**
1997 Fonda Be Papas assieme a Chiho Saito, Shinya Hasegawa, Yuji Enokido e Yuichiro Oguro, il gruppo di cui è presidente.
Vede finalmente trasmessa la serie **Shojo**

KM: Quindi è puramente scenico?
KI: Già... (ride)
KB: Volevamo anche sapere perché nella serie Miki misura il tempo con un cronometro.
KI: Mi hanno detto di non dire assolutamente neanche questo.
KM: Le Kage Shojo?
KI: (ride)
KM: Signorina Saito, nel manga di **Utena** ci sono parecchie differenze rispetto la serie televisiva, e mancano alcuni personaggi, come Shiori e Tsuwabuki. Perché questa differenziazione?
CS: Principalmente i personaggi di Shiori e Tsuwabuki sono nati a metà della serie TV, non fin dall'inizio. Quindi, mentre nella serie televisiva erano personaggi che assumevano un ruolo di una certa importanza, per me che scrivevo il fumetto sono apparsi come qualcosa di superfluo che non avrei saputo come inserire bene nella storia che avevo già studiato nel dettaglio. Per questo motivo ho preferito non usarli, anche se però ho desiderato moltissimo inserire Nanami! (ride) Ma visto che è un personaggio che spezza la storia e che crea rotture con le vicende precedenti, ho pensato che fosse il caso di escludere anche lei.
KM: Nel fumetto sono presenti anche differenze all'apparenza minori, come le forme architettoniche della serra (che in TV è circolare mentre nel manga è quadrata **Ndr**). La diversità tra serie e manga è da vedere in parallelo alla diversità tra uomo e donna? C'è complementarità tra le due cose?
CS: Il cartone animato è stato completamente costruito sulla personalità di Ikuhara, mentre il manga sulla base della mia, quindi esistono differenze legate effettivamente alla nostre due sensibilità. Per quanto riguarda aspetti come quello dei fondali o delle architetture delle città, in realtà il motivo è molto meno profondo. Deriva semplicemente dal fatto che il manga ha preceduto cronologicamente l'inizio della produzione della serie, perciò quando ho cominciato a disegnarlo, certe cose non erano ancora state definite.
KM: Nel volume a fumetti autoconclusivo legato al film è chiaro che tutto è un percorso personale interiore dei personaggi e che la vicenda non è reale... Perché questo finale così esplicito e non come nel film? Per via del diverso target a cui è dedicato?
CS: Sinceramente è un particolare di cui mi sono ricordata solo adesso che me l'avete detto... Non ricordo quale fosse il motivo intrinseco di quel finale...
KM: Signor Hasegawa, il suo stile di disegno nella serie di **Utena** è spigoloso ed essenziale, e spesso è stato giudicato estremo, nel senso che lei rappresenta la luce e l'ombra, il bianco e il nero, l'uomo e la donna senza troppe sfumature. Cosa ne pensa di queste affermazioni?
SH: Nella serie ho preferito utilizzare questo stile molto semplice e definito soprattutto perché l'animazione è un lavoro che non si fa da soli ma in gruppo, e spesso capita - quando si vuole fare qualcosa di particolarmente elaborato - che i collaboratori non comprendano bene le intenzioni del character designer, realizzando alla fine prodotti che rischiano do non essere in linea con quello che era stato pensato. Per questo ho voluto fare esplicitamente qualcosa di semplice e preciso, più facile da comprendere e maneggiare.
KM: Quindi è d'accordo col giudizio

La copertina del primo volume di **Schell Bullett** disegnata da Mamoru Nagano

Kakumei Utena, di cui è responsabile di progetto, supervisore e regista.
Progetta e dirige l'adattamento teatrale musical del vivo di **Shojo Kakumei Utena**.
1999 Produce due album musicali ispirati a **Shojo Kakumei Utena**: il primo, che raccoglie una selezione di brani della serie scelti dallo stesso Ikuhara, s'intitola **Reijin Nirvana Raiga - Boku no Androgynus** (Avvento della bellezza Nirvana - Il mio Androgino); il secondo, intitolato **Bara Ransu Namaroku Sophia: Chuseiyo Yomigaerel - Utinam Reviviscat Medium Aevum!** (Sophie che registra la vita nell'uovo per la rinascita della rosa: affinché riviva il medioevo!), è una raccolta di brani originali di J. A. Seazer.
Lavora come supervisore al **Kawakami Tomoko first album - Adolescence Doll**, CD d'esordio della doppiatrice del personaggio di Utena.
A marzo, nelle sale cinematografiche giapponesi, esce il suo capolavoro, il film **Shojo Kakumei Utena - Adolescence Mokushiroku**.
Inizia a collaborare con Mamoru Nagano, l'autore di *Five Star Stories*.
Scrive il primo volume del romanzo **Schell Bullet**, intitolato "Aden Arabie", con illustrazioni originali di Nagano.
Nasce **Ikuniweb**, il suo sito ufficiale. L'url è http://www.irt.co.jp/vos/ikuniweb
2000 Partecipa alle convention americane sull'animazione: va nel Nord Carolina, a Chicago, in California.
Alla convention internazionale di Annecy 2000 a Parigi presenta assieme a Chiho Saito il film **Adolescence Mokushiroku**.
Esce il secondo volume di **Schell Bullet**: "Abraxas".
Produce il concept album **Schell Bullet Tenaphs 68**, in cui interpreta alcuni pezzi insieme a Maria Kawamura.
Partecipa come ospite speciale al Canadian International Expo 2000 a Toronto.
Continua il suo tour promozionale nel mondo: visita Los Angeles, la Spagna e poi l'Italia.

che hanno dato del suo stile?
SH: Sì, certo.
KM: Il design del film è un po' più rotondeggiante ed elaborato. E' più soddisfatto della caratterizzazione grafica dei personaggi del film o di come li ha rappresentati nella serie?
SH: Io preferisco la versione cinematografica, anche e soprattutto perché è un prodotto più recente, quindi dimostra il mio cammino artistico, per così dire, la mia evoluzione.
KM: **Shonen O**, il romanzo scritto da Yuji Enokido e da lei illustrato, ricorda in diversi punti le vicende di **Utena**: si parla di un principe, di un gioco, di una missione. Non è che la storia d'amore tra Himemiya e Utena è giunta a un compimento e le due si sono unite nel personaggio di Mikoto?
SH: Questa è una domanda da fare a Enokido! (ride) Dopo vi passo il suo numero di telefono!
KM: A quali dei personaggi di **Utena** vi sentite più vicini?
KI: Questa è una domanda che mi viene fatta molto spesso, e quasi sempre rispondo Chu Chu! (ride) Però in realtà credo siano Utena, Akio e Anthy, e a seconda dei casi ognuno di questi personaggi riflette una parte diversa della mia personalità.
CS: Quando disegno manga è sempre così: in ogni personaggio c'è un po' di me stessa. Comunque, quelli a cui sono più legata sono Anthy e Utena.
SH: Allora questa volta Chu Chu lo tengo per me! (ride)
KM: Come Be Papas, quali sono i progetti per il futuro?
KI: Per ora non c'è assolutamente niente di definito.
KM: E dopo **Schell Bullet**?
KI: Devo ancora pensarci...
KM: Un'ultima domanda. Secondo voi, *chi* rivoluzionerà il mondo?
KI: Il presidente della Corea del Nord. (E qui ridono a crepapelle, **Ndr**) No, scusate. Ho sentito che l'Italia ha aperto rapporti diplomatici con la Corea del Nord perciò non vorrei causarvi dei problemi diplomatici! (ma continua a ridere... **Ndr**)

Mikoto, il protagonista di **Shonen O**, disegnato da Shinya Hasegawa.

Da sinistra: Chiho Saito, Kunihiko Ikuhara e Shinya Hasegawa, dei Be Papas.

Un teatro al femminile: purezza, grazia e bellezza

Il teatro giapponese è oggi conosciuto praticamente in tutto l'Occidente: il No e il Kabuki, tradizionali stili teatrali in cui recitano esclusivamente attori di sesso maschile, sbancano i botteghini dei teatri di mezza Europa. Meno conosciuto è, forse per la sua più recente origine, il teatro Takarazuka, che prende il nome dalla cittadina in cui nasce. Nota per le sue calde primavere sin dal VIII secolo, Takarazuka è una località termale di oltre 180.000 abitanti nella prefettura di Hyogo, non distante dalle due grandi città di Osaka e Kobe. Nel tentativo di promuovere turisticamente la ridente zona, dal 1913 al 1915 Ichizo Kobayashi, della città di Hankyu, costruì una linea ferroviaria che la collegò alla città di Osaka. Per incoraggiare i viaggiatori, riunì a Takarazuka un gruppo di giovani ragazze, ballerine, cantanti e attrici, che prese il nome di Takarazuka Shojo Kagekidan. In breve tempo il gruppo conquistò popolarità, esibendosi anche in grandi città. Il successo fu tale che Kobayashi ampliò il progetto originario: nel 1918 fondò una scuola di recitazione e in seguito fece costruire i teatri a Takarazuka (nel 1922) e a Tokyo (1934). Nel 1940 la compagnia modificò il proprio nome in quello attuale di Takarazuka Kagekidan. Durante i primi Anni Settanta, con l'arrivo del pensiero femminista di stampo occidentale e l'affermarsi dell'idea della rivalutazione del ruolo della donna nella società e nell'arte, il gruppo andò maturando, creando così attorno a sé un ambiente alternativo frequentato da scrittrici e intellettuali progressiste. Una per tutte, Ryoko Ikeda, nata proprio a Takarazuka. Il suo **Versailles no Bara** (Lady Oscar) fu trasposto in dramma teatrale da Shinji Ueda, ora direttrice della compagnia, e lo spettacolo è tuttora replicato una volta l'anno, sempre con grande successo di pubblico. Attualmente la compagnia comprende circa quattrocento membri, divisi in quattro gruppi: Fiore, Luna, Neve e Cosmo. I gruppi inscenano otto nuove produzioni l'anno, con una sessantina di attrici che appaiono con frequenti cambi di sfarzosi costumi, tra scalinate illuminate, piogge di fiori e scenografie rotanti. Tipica è infatti la pomposità che contraddistingue le rappresentazioni del gruppo, così come il lirismo, a volte esasperato, e il continuo rimando al concetto di eleganza: «Purezza, grazia e bellezza» è il motto di queste artiste. Essendo tutte attrici di sesso femminile, i ruoli più impegnativi sono quelli maschili, che vengono interpretati dalle 'Otoko Yaku', le vere stelle della compagnia, donne rudi e seriose che spesso si atteggiano a lesbiche, e che con la loro ambiguità hanno affascinato centinaia di appassionati, creando uno stereotipo ancora in voga nel Giappone contemporaneo. La stessa Ikeda dichiarò di essersi ispirata proprio a queste attrici per creare il personaggio di Lady Oscar, così come ha fatto Naoko Takeuchi per il personaggio di Haruka/Sailor Uranus.

"Le **Kage Shojo** sono mie amiche e provengono dal pianeta Kashira; mi parlano tutte le notti via radio". *Ikuni*

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

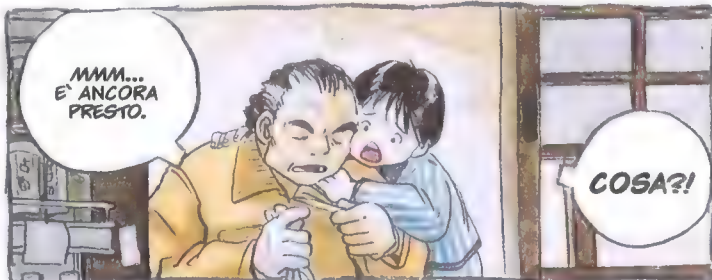
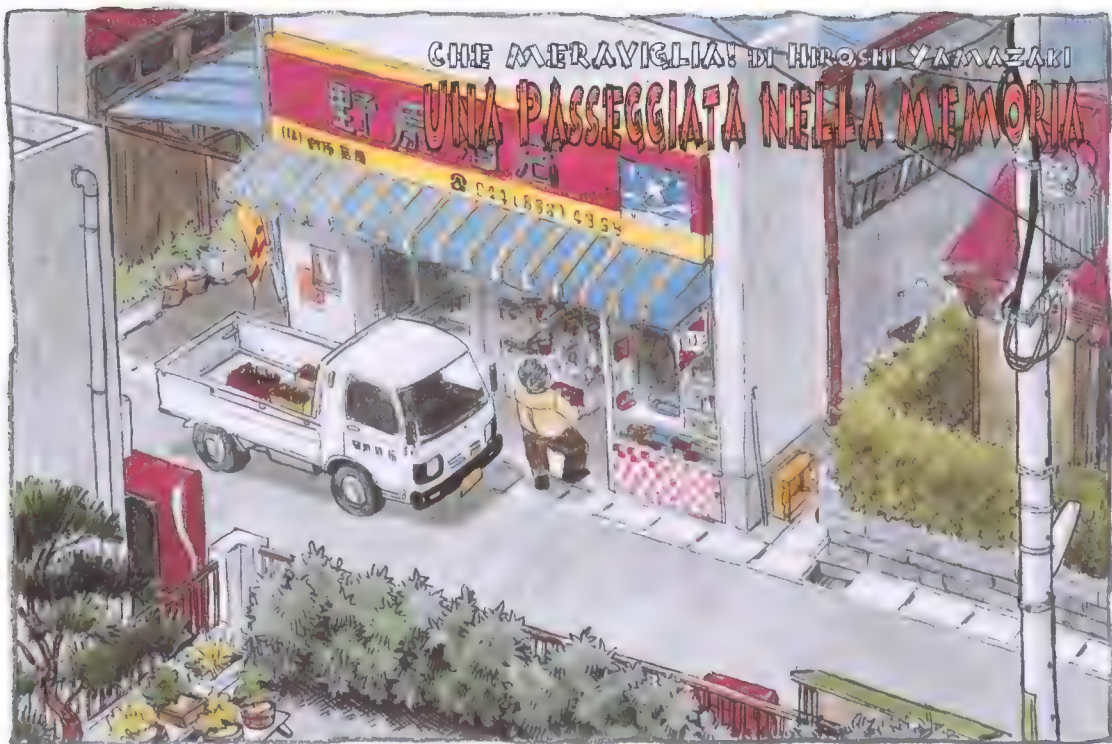
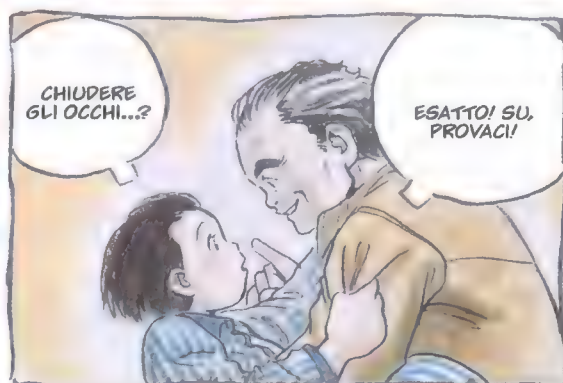
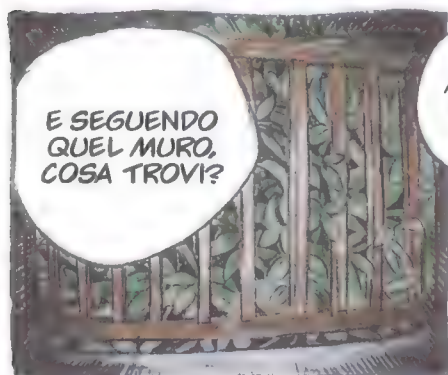
UNA PASSEGGIATA NELLA MEMORIA

ASCOLTA, TORU... ESISTE UN MODO PER USCIRE ANCHE RESTANDOSENE A LETTO!
DAVVERO?! E COME SI FA?!
ROLL

CHIUDI GLI OCCHI!

CHIUDERE GLI OCCHI...?
ESATTO! SU, PROVACI!

DOPO CHE LI AVRAI CHIUSI, CERCA DI RICORDARTI COSA C'È FUORI DA QUESTA CASA!
FUORI... DUNQUE...

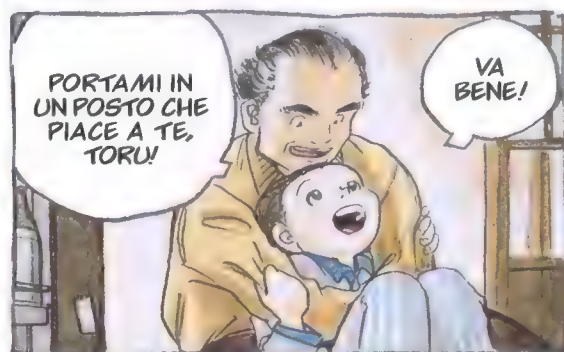
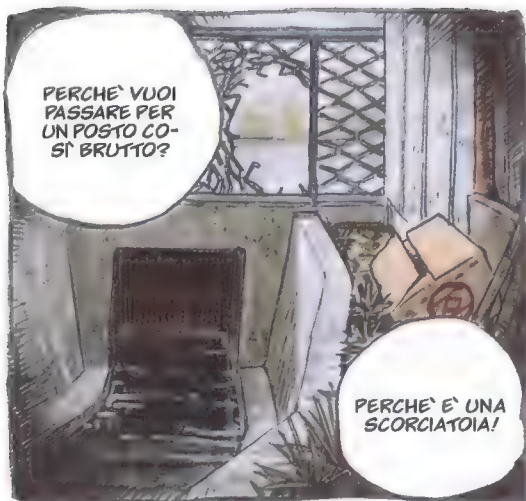
C'È UN NEGOZIO DI FRONTE A NOI...
LÌ ACCANTO CI SONO DEI DISTRIBUTORI AUTOMATICI...
POI...?

E POI...?!
C'È UN MURO... E AL DI LÀ DEL MURO CI SONO DEGLI ALBERI...
E SEGUENDO QUEL MURO, COSA TROVI?
MMM... C'È SEMPRE IL MURO!
VERAMENTE? PENSACI UN PO'... NON C'È QUAL-COSA DI ROSSO E QUADRATO?
AH, SÌ... UNA CASSETTA POSTALE, ECCO COSA!
HO CAPITO! INTENDEVI QUESTO, NONNO?
ESATTO! ALLO-RA, VOGLIAMO ANDARE UN PO' PIÙ LONTANO?
SÌ!

SE VAI DIRITTO PER QUELLA STRADA, COSA VEDI?
MMM... C'E' UNA FARMACIA... E POI UN NEGOZIO DI VERDURE...

AH, LI' C'E' UN BIVIO! QUALE STRADA PRENDIAMO, NONNO?
VEDIAMO...

PORTAMI IN UN POSTO CHE PIACE A TE, TORU!
VA BENE!

ALLORA PASSIAMO PER IL VICOLO ACCANTO ALLA LIBRERIA!
ACCANTO ALLA LIBRERIA...?

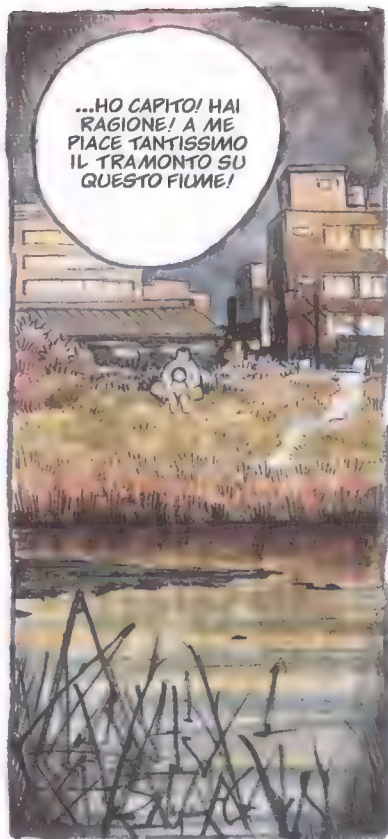
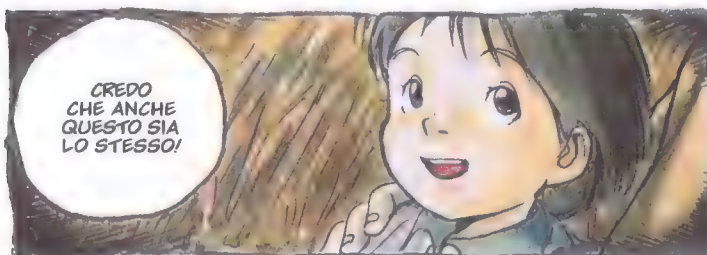
SI', PASSIAMO DI QUI!

PASSIAMO SUL LATO DI QUESTA FOGNA...

PERCHE` VUOI PASSARE PER UN POSTO CO-SI` BRUTTO?
PERCHE` E` UNA SCORCIATOIA!

VEDI, SALEN-DO QUELLA SCALETTA DI PIETRA...
MA CERTO! ARRIVEREMO AL FIUME ONO!

INDOVINATO!
OH!
COSA TI SUCCEDE?

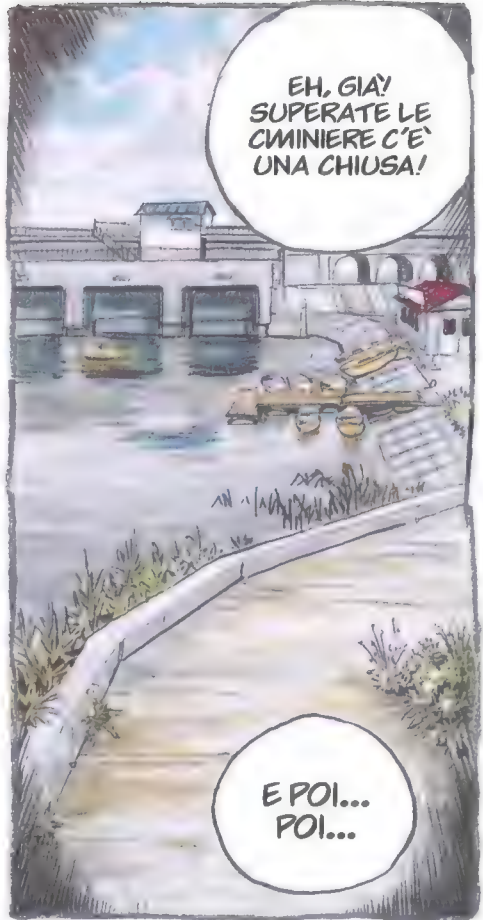
E` IL TRAMONTO!
NON RIESCO A RICORDARMI NIENT'ALTRO CHE IL CIELO AL TRAMON-TO!
SI, E` VERO! ANCHE PER ME E` LO STESSO...

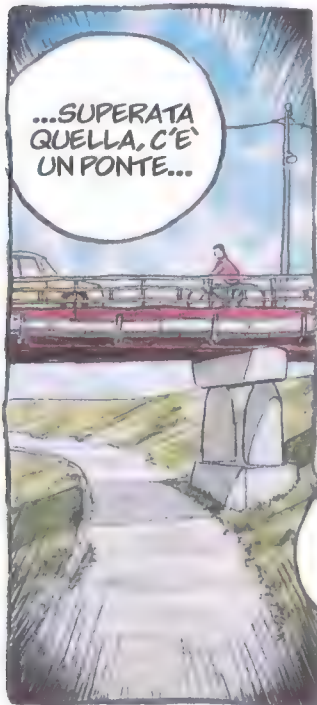
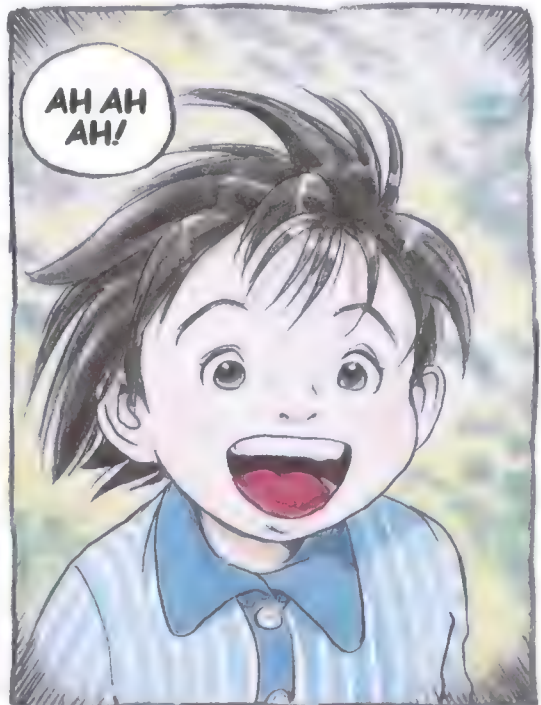
CHISSÀ PERCHÈ?
LO SO IO... TU RICORDI **SEMPRE** LA VOLTA IN CUI HAI PRESO IL MASSIMO DEI VOTI IN QUELL'ESAME...
OPPURE QUANDO HAI VINTO LA GARA DEI CINQUANTA METRI, VERO TORU?
SÌ!

...HO CAPITO! HAI RAGIONE! A ME PIACE TANTISSIMO IL TRAMONTO SU QUESTO FIUME!

CREDO CHE ANCHE QUESTO SIA LO STESSO!

EH, GIÀ! VOGLIAMO ANDARE VERSO LA PARTE INFERIORE DEL FIUME ONO?
COSA? MA IO NON LA CONOSCO BENE...

OH, NON PREOCCUPARTI, BASTERÀ ANDARE DIRITTI PER QUESTA STRADA...
SÌ!

NON VEDI UN GRUPPO DI CIMINIERE, LAGGIÙ IN FONDO?

OH?! M-MA...

EH, GIÀ! SUPERATE LE CIMINIERE C'È UNA CHIUSA!
E POI... POI...

LA CONOSCO... IO CONOSCO QUESTA STRADA!

...SUPERATA QUELLA, C'È UN PONTE...
...POI, PASSATO IL PONTE...

AH AH AH!

C'È L'ALBERO DI CILIEGIO! SONO VENUTO QUI A GUARDARLO FIORIRE!
ALLORA? CHE NE DICI, TORU? ANCHE CON LA MEMORIA SI RIESCE A VIAGGIARE LONTANO, VERO?
CHE MERAVIGLIA!
CHE MERAVIGLIA - CONTINUA

SOLE MALEDETTO

SOLE MALEDETTO

di Fuyumi Souryo

...MM... CHE SONNO...

LO SAPEVO... ERA MEGLIO SE NON AVESSI FISSATO L'APPUNTAMENTO PER LA MATTI-NATA...
TAKIAN TAKIAN
TAKIAN TAKIAN

PSSSSH

OOPS!

AH!
TRAKA
TRAKA
THUMP

THUD

EHI... TI SEI FATTA MALE...?

QUAL-CUNO VADA A CHIAMARE IL PERSO-NALE DELLA STAZIONE!

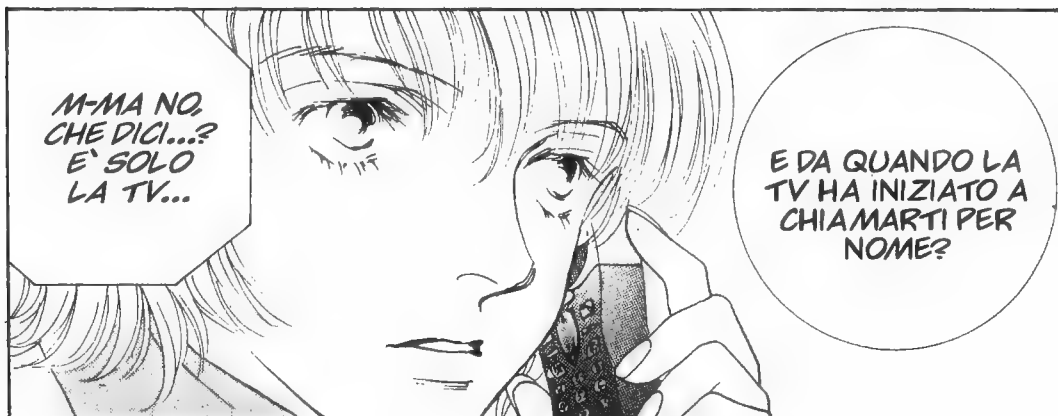
SU, FORZA...
EHI!

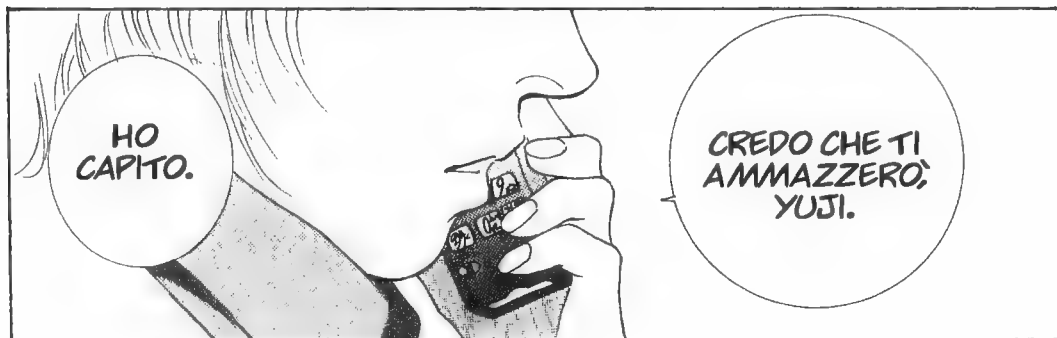
QUANDO ACCADONO COSE DEL GENERE, ALL'INIZIO RIMANGO SEMPRE ALLIBITA...

POI STRANAMENTE MI TRANQUILLIZZO, ANCHE SE RESTO UN PO' AGITATA...

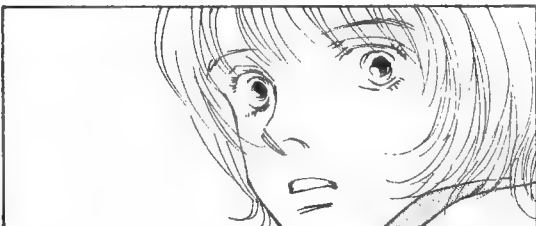
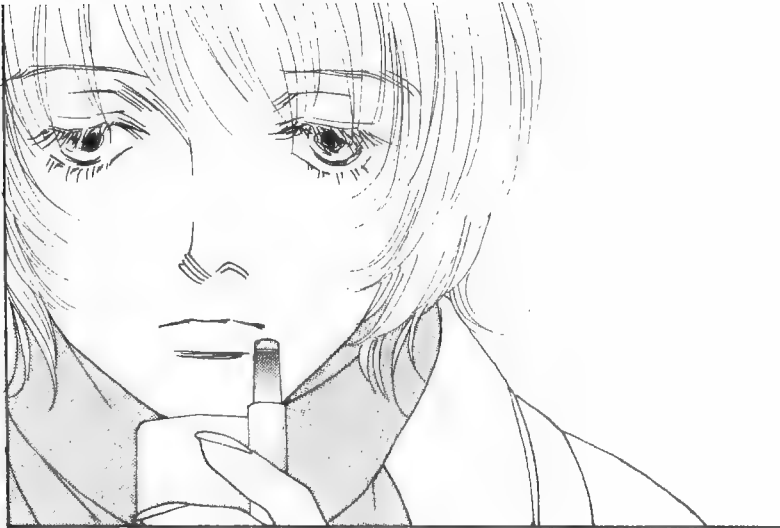
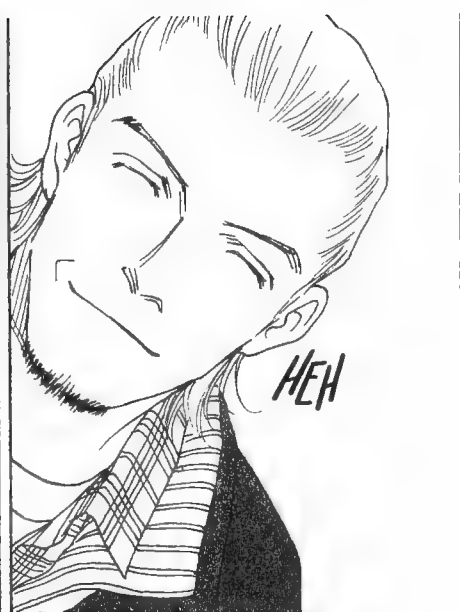
EPPURE, DOPO AVER FATTO QUALCHE PASSO, NON M'IMPORTA PIÙ NIENTE...

EHI, YUJI! HAI VISTO CHE IL LATTE NEL FRIGORIFERO... OH!

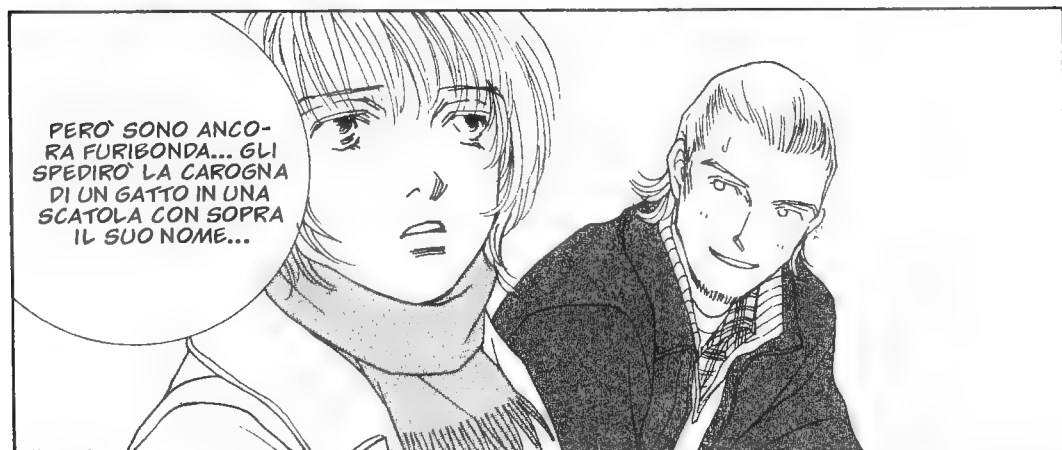
CHI C'E` LI` CON TE?
C-COSA?!
HO APPENA SENTITO UNA VOCE FEMMINILE.

E DA QUANDO LA TV HA INIZIATO A CHIAMARTI PER NOME?
M-MA NO, CHE DICI...? E` SOLO LA TV...

...
...

CREDO CHE TI AMMAZZERO`, YUJI.
HO CAPITO.

C-COSA?!
BIP
VUOI CHE LO AMMAZZI IO?
SE SEI D'ACCORDO, POSSO OCCUPARMI DI QUESTA FACCENDA AL TUO POSTO...

HEH

CHE TE NE PARE?
SCIOCCANTE COME APPROCCIO, VERO?
...

TALMENTE SCIOCCANTE CHE RISCHIO DI SBADIGLIARE...
...
TI PARE CHE ANDREI DAVVERO AD AMMAZZARLO?
DIVENTARE UN'ASSASSINA E FINIRE IN GALERA PER COSÌ POCO...?

EPPURE POCO FA DICEVI CHE LO AVRESTI FATTO...
SENTI, L'HO DETTO SOLO COSÌ PER DIRE, OK?
NON E' NORMALE PENSARE UNA COSA DEL GENERE SUL SERIO!
...AH, NO?

PERO' SONO ANCORA FURIBONDA... GLI SPEDIRO' LA CAROGNA DI UN GATTO IN UNA SCATOLA CON SOPRA IL SUO NOME...

ANCHE QUESTO NON FAREI MAI...
IO NON HO DETTO NULLA!

BE', CHI SE NE FREGA DI QUELLO?
ANDIAMOCENE IN UN POSTO PIU' CALDO, VA'.
!
ALLORA? VIENI O NO?
EHI, CALMA...
NON ERO IO QUELLO CHE CERCAVA DI RIMORCHIARE?

EHI!
ASPETTA! EHI!
TI HO DETTO DI ASPETTARE!

A PROPOSITO, COME TI CHIAMI?
MAKI.
E QUANTI ANNI HAI?
DICIASSETTE.
SUL SERIO?! UNA STUDENTESSA LICEALE?!
E VAI!
IO MI CHIAMO RYO. PIACERE!

CON UNA PISTOLA?

SUL SERIO? E DOVE TE LA PROCURERE-STI...?

ANCHE SE IN GIAPPONE LA VENDITA D'ARMI E' VIETATA PER LEGGE, IO SONO IN POSSESSO DI UNA **MAGNUM**..

LA TENGO PROPRIO QUI.

MMP
PFFFAH

AAH AAH AH AH AHAH

TUMP
OH!
EHI!
ASPETTA UN MOMENTO!

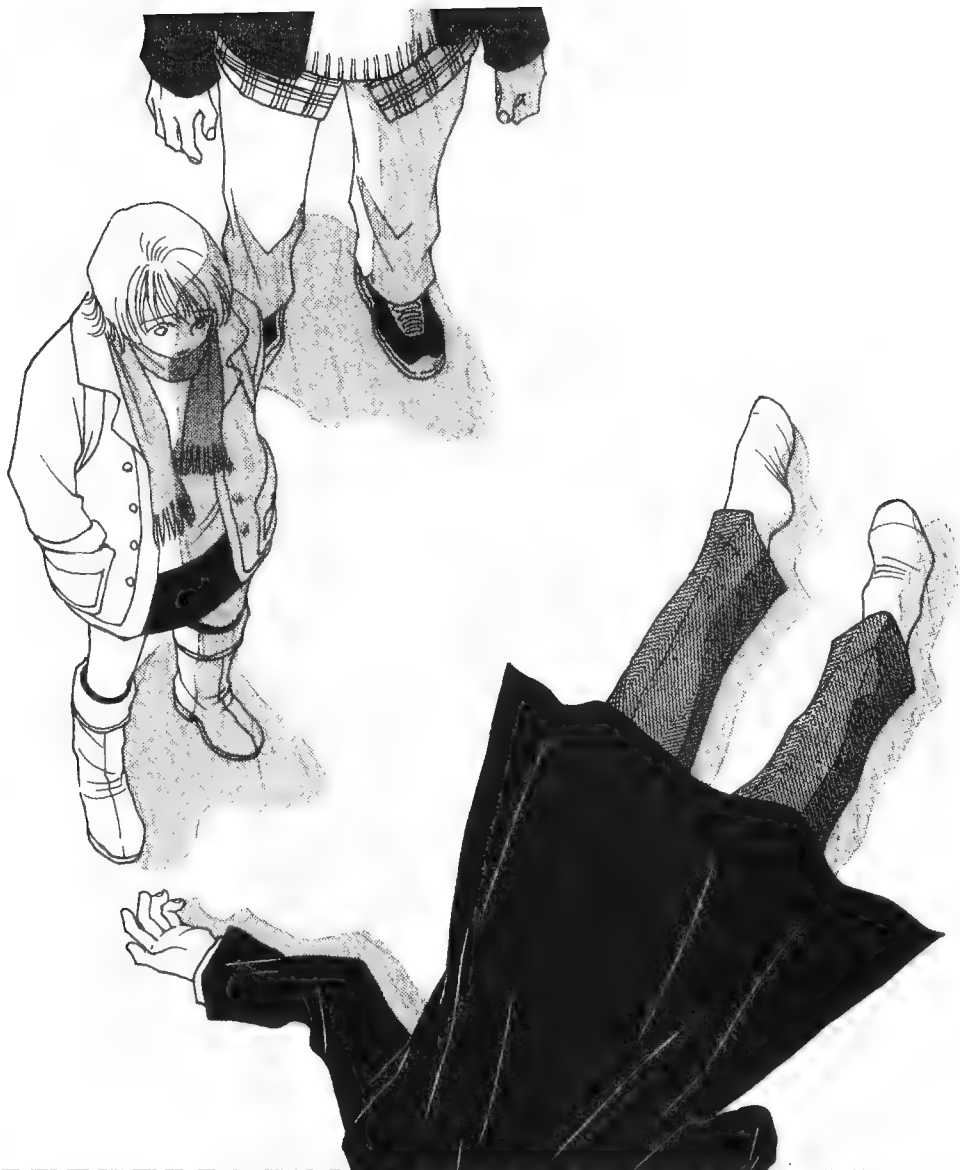
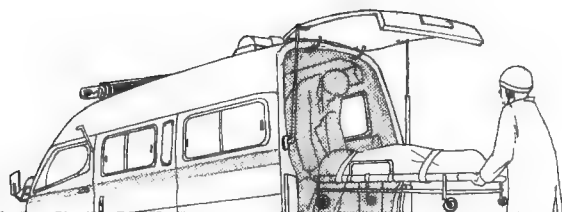
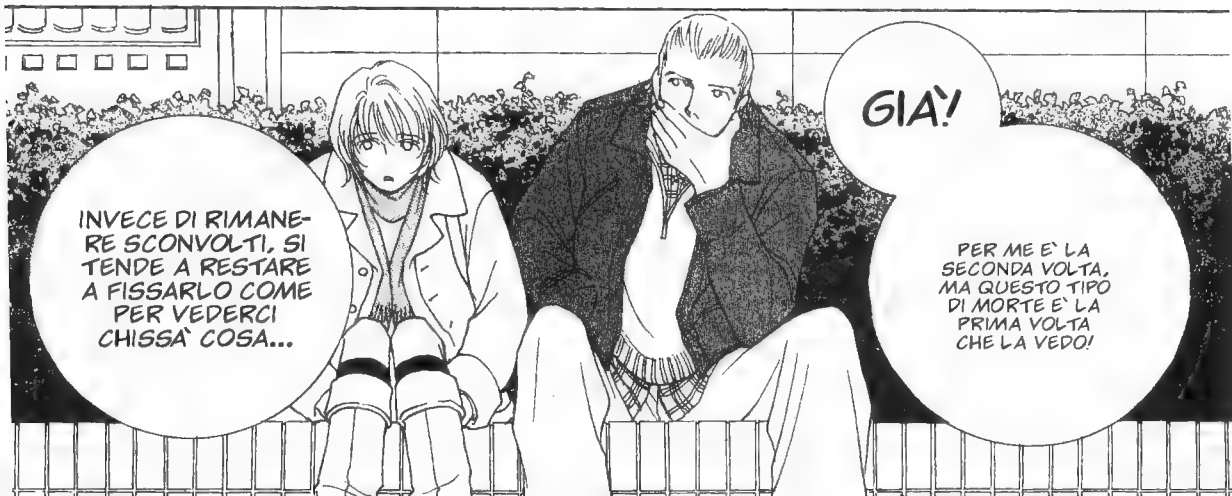
NON ARRABBIARTI COSÌ! STAVO SOLO SCHERZANDO, DAI!

PER ESSERE UNO SCHERZO È STATO DAVVERO MOLTO VOLGARE.

CHI CERCA DI RENDERSI SIMPATICO CON ARGOMENTI DI CARATTERE SESSUALE DEV'ESSERE UN CRETINO...

...OPPURE SIGNIFICA CHE NON HA LA MENTE MOLTO SVILUPPATA. IO LA PENSO COSÌ.

CRIBBIO, QUANTO SEI ACIDA...

THUMP
C-CAVOLI, SCUSA...
L'HO DETTO SENZA VO-LERLO...

E`... E`
CADUTO DA
MOLTO IN
ALTO...?
SÌ...
E`
MORTO?
PROBABIL-
MENTE...
ANCHE
POCO FA, UNA
RAGAZZA E`
CADUTA DALLE
SCALE DELLA
STAZIONE...
...CHE DIAVOLO
STAI DICENDO...?
MA CREDO
CHE LEI NON
SIA MORTA...
AAAAH!
ODDIO,
GLI SONO
SCHIZZATI
FUORI GLI
OCCHI!
COSA?!
NON E`
VERO!
UH?

E QUAL È STATA LA TUA PRIMA VOLTA?

UNO MORTO AFFOGATO.

ANCHE QUELLO ERA TERRIBILE.

...TUTTO GONFIO...

NON C'ERA LA MINIMA TRACCIA DEI SUOI CONNOTATI ORIGINALI...

DA QUEL MOMENTO, PER UN CERTO PERIODO, NON SONO PIÙ RIUSCITO A MANGIARE PESCE...

DI QUANTI PIANI E` QUE-STO PALAZZO?

A BUTTARSI DA QUI SI MUORE DI SICURO, VERO?
OTTO PIANI.
CON UNA PROBABILITÀ DEL NOVANTA PER CENTO.
MMM...
SE SALTASSIMO GIÙ ORA, PENSEREBBERO CHE CI SIAMO SUICIDATI INSIEME?
QUELLI CHE SI SUICIDANO INSIEME, DI SOLITO NON SI BUTTANO GIÙ DA UN PALAZZO...
PERCHÉ?
PERCHÉ SE NEL MOMENTO FATIDICO UNO DEI DUE DOVESSE AVERE UN'ESITAZIONE, IL GESTO NON AVREBBE ALCUN SENSO.
ANCHE SOLO PER UN ATTIMO RISULTEREBBE UN **TRADIMENTO**, E GENEREREBBE DUBBI ANCHE NELL'ALTRO.
AH... EH, GIÀ!

PER SUICIDARSI IN COPPIA, COME SEMPRE L'IDEALE E' GETTARSI GIU' DA UN PRECIPIZIO CON L'AUTO.
LA COSA MIGLIORE E' CREARSI UNA SITUAZIONE IN CUI NESSUNO DEI DUE PUO' RIPENSARCI E SOTTRARSI ALLA DECISIONE PRESA PRIMA.

IO NON CI RIPENSERO'.

VOGLIAMO FARE UNA PROVA?
!

DOBBIAMO DARCI UN SEGNALE... AL TRE, OK?

SÌ.

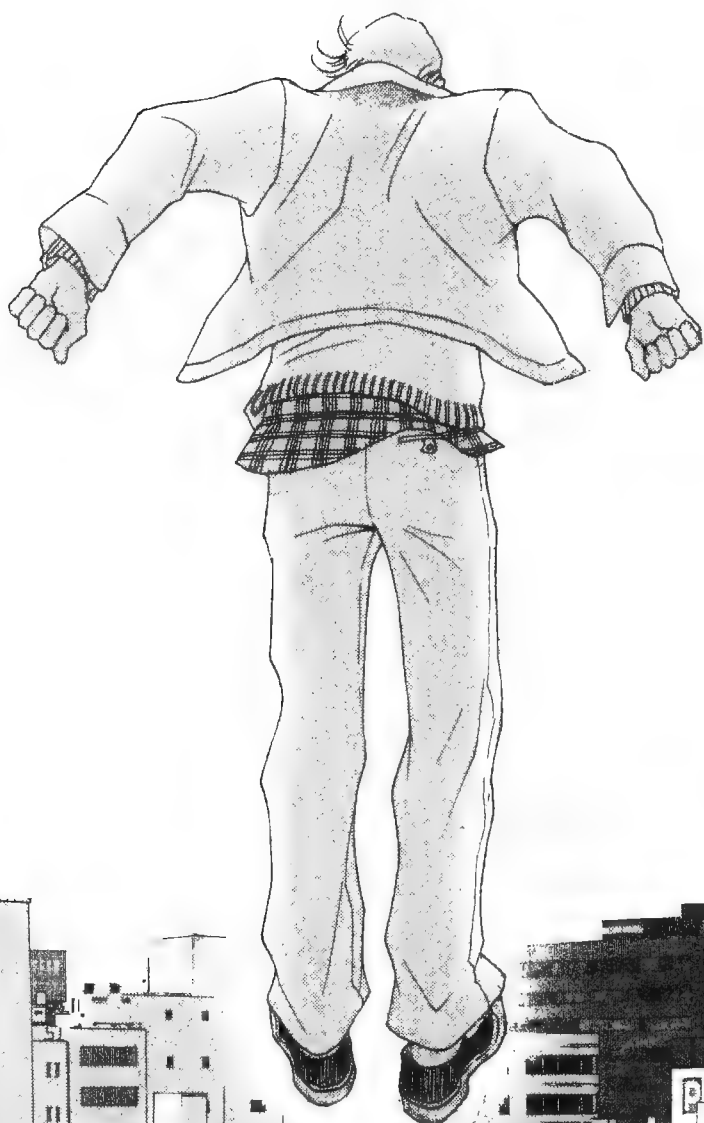
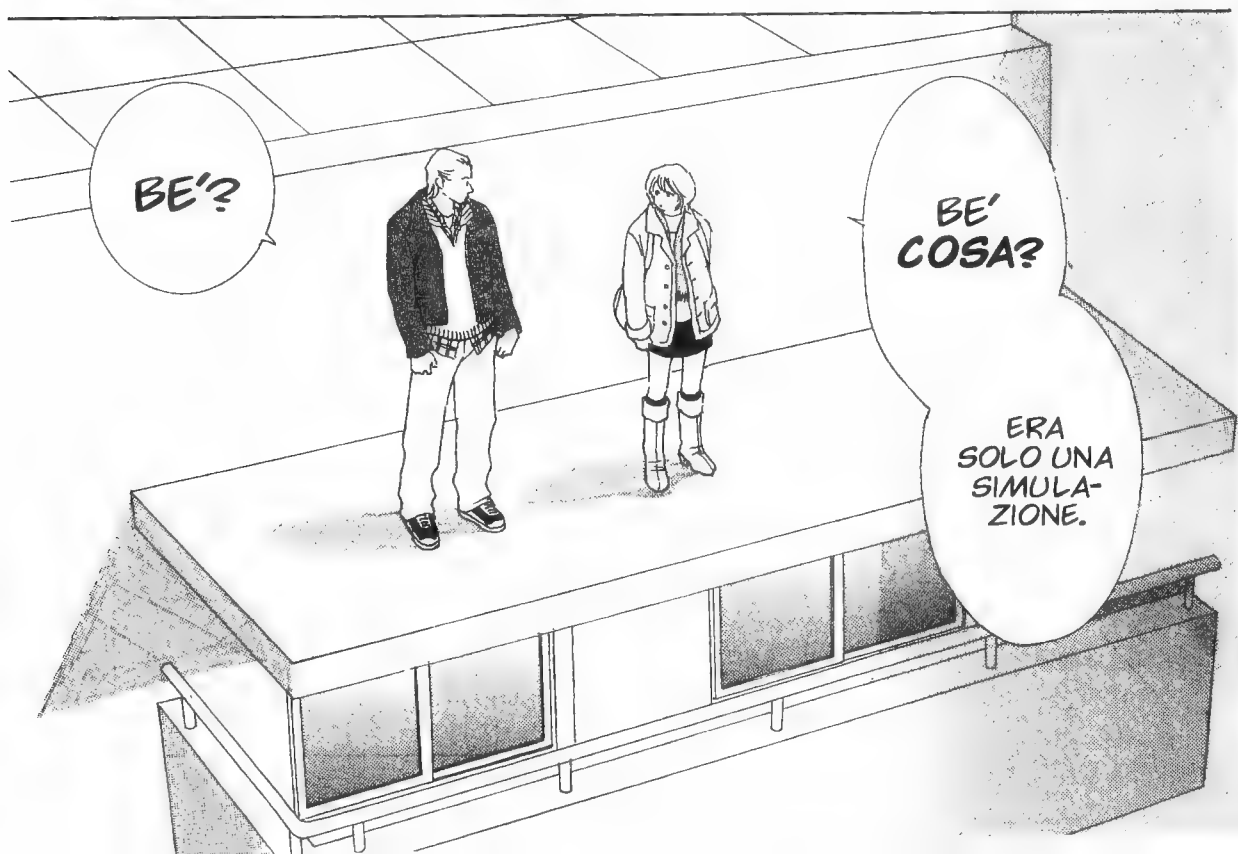
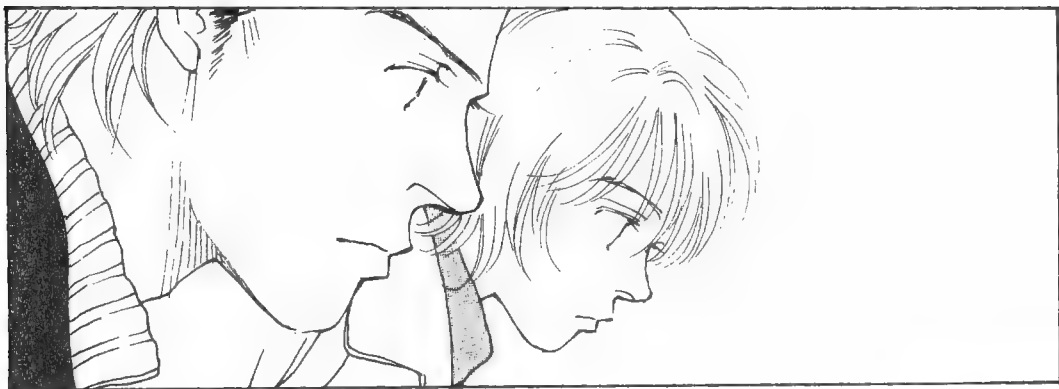
MA GUAI A TE SE NON LO FAI SUL SERIO.

LO STESSO VALE PER TE. IO LO FACCIO.

UNO. DUE. TRE.

BE'?

BE' COSA?

ERA SOLO UNA SIMULA-ZIONE.

SÌ, È VERO. HAI RAGIONE.

PERÒ HO PROVATO COMUNQUE QUALCOSA DI MOLTO INTENSO.

ANCHE SE CI SIAMO FERMATI QUI, SIAMO PUR SEMPRE SALTATI GIÙ DA UN PALAZZO DI OTTO PIANI.

IO NON CAPISCO I SENTIMENTI DI QUELLI CHE SI SUICIDANO.

...E SPINTA DALLA RABBIA MI SONO LASCIATA SCAPPARE DI BOCCA UNA COSA...

TORNATENE A CASA E FALLO CON IL COLTELLO DA CUCINA, SCEMA!

SEI DAVVERO **AUDACE**, MAKI...

GLIELO DISSI PERCHE` SAPEVO CHE EMI NON LO AVREBBE MAI FATTO SUL SERIO.

E POI, COS'HA COMBINATO QUESTA EMI?

MA CHE DICI?! SUL SERIO?!
NO, PER NIENTE.
...
SCOPPIA DI SALUTE COME AL SOLITO, MA NONOSTANTE QUESTO CONTINUA A TAGLIARSI I POLSI.

IN FIN DEI CONTI, NON SEMBRA AVERE LA MINIMA INTENZIONE DI MORIRE.

FORSE ARRIVA A PROCURARSI TANTO DOLORE...
...PER RIUSCIRE A CAPIRE DI ESSERE VIVA.
E` PROBABILE CHE, A MODO SUO, QUESTO LE PIACCIA.

IO DI FRONTE AI CADAVERI RIESCO A RIMANERE PIUTTOSTO INDIFFERENTE...

...MA TORMENTARE SE STESSI QUANDO SI È VIVI IN QUESTO MODO...

DURBAN

ALLORA NON TI RACCONTO PIÙ.

TU SEI STRANA, LO SAI?

PAZIENZA. TANTO, NON SONO CA-RINA.

MA IN FIN DEI CONTI INTENDI DIRE QUESTO, VERO?
CREDO CHE CI STIAMO UN PO' FRAIN-TENDENDO...

SPESSO MI DICONO CHE NON SONO UNA RAGAZZA NOR-MALE...
...ANCHE SE NON CAPISCO QUALE SIA IL CRITERIO PER ESSERLO...

IN POCHE PAROLE, MI MANCA LA GRAZIA.

AAAAAH!

MA CHE DIAVOLO FAI?!

NON CI POSSO CREDERE! SEI IMPAZZITO?!

GUARDA GUARDA... SEI ANCHE IN GRADO DI FARE UN'ESPRESSIONE DEL GENERE...?

MOLTO CARINA, COSÌ SPAVENTATA E INDIFESA...

THUMP

!
AAAAAAAH

FUGGIAMO!
AL LADRO! QUALCUNO MI AIUTI!
OH, CAVOLI!
AIUTO! CORRETE! CI SONO DELLE PERSONE SUL TETTO DI CASA MIA!

HANF HANF

ODDIO, CHE SPAVENTO... HANF HANF...

...SIA-MO STATI SCAMBIATI PER LADRI?
MI SEMBRA LOGICO! DI SOLITO LA GENTE NON SE NE VA A SPASSO SUI TETTI ALTRUI!
ACCIDENTI, PUÒ DARSI CHE ABBIANO CHIAMATO ANCHE LA POLIZIA...

PERÒ È STATO DIVERTENTE!

...HAI SORRISO!
È STATO IL TUO **PRIMO** SORRISO DI OGGI!
E SAI COSA SI DICE? IL SORRISO È LA COSA PIÙ BELLA DI UNA DONNA!

C'È QUALCOSA IN TE CHE TI RENDE UN PO' **VECCHIO...**
COSA?!
...MA SEI BUFFO!
NONNO, SEI PROPRIO BUFFO... UN SUPER **BUFFONE!**
COME SAREBBE A DIRE?!
TI SEMBRANO COSE DA DIRE A UN UOMO? BUFFO... TSK! DOVRESTI DIRMI CHE SONO **STUPENDO**, ALTRO CHE!

OH!

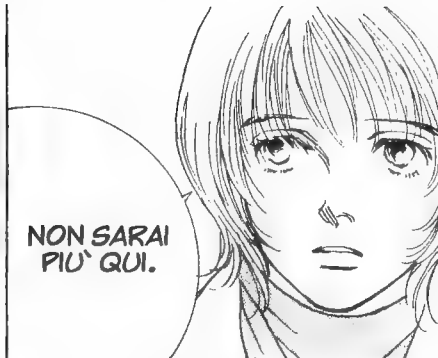
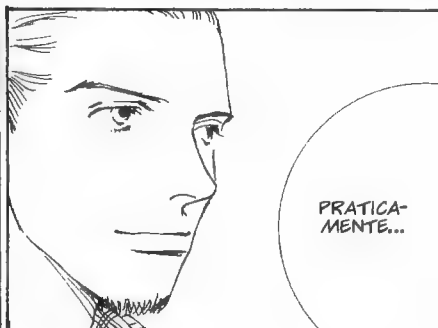
E` GIÀ COSÌ TARDI...

MI DISPIACE, MA ORA DEVO ANDARE A FARE UN LAVORETTO...

SCUSA, MA NON POSSO RIMANDARE...

!

TI SALUTO!

FRA POCO DOVRÒ LASCIARE IL GIAPPONE...
...PERCIÒ...
NON SARAI PIÙ QUI.
PRATICAMENTE...

CAPISCO...

SE TI FA PIACERE, POSSIAMO SCRIVERCI DELLE LETTERE...
NO, NON CE N'È BISOGNO. MA, SE POSSIBILE, POTRESTI FARE... QUELLA COSA...?
...CIOÈ?
AVRAI VISTO SICURAMENTE ANCHE TU LE SCENE D'ADDIO CHE CI SONO SEMPRE NEI FINALI DEI FILM STRANIERI, NO? UN ABBRACCIO FORTE, INTENDO.
OH...
SUL SERIO?!

E' DA CAFONI...
COSA?! MA CHE TE NE IMPORTA?!

CI VUOLE PAZIENZA...

COME ON.

MI PERMETTO DI ASSAPORARE QUESTO MOMENTO...
SMETTILA DI DIRE CERTE SCEMENZE...

!

SCUSA, MA... STAI TREMANDO?
AH... SI! MALGRADO LE APPARENZE, SONO MOLTO FREDDOLOSO...

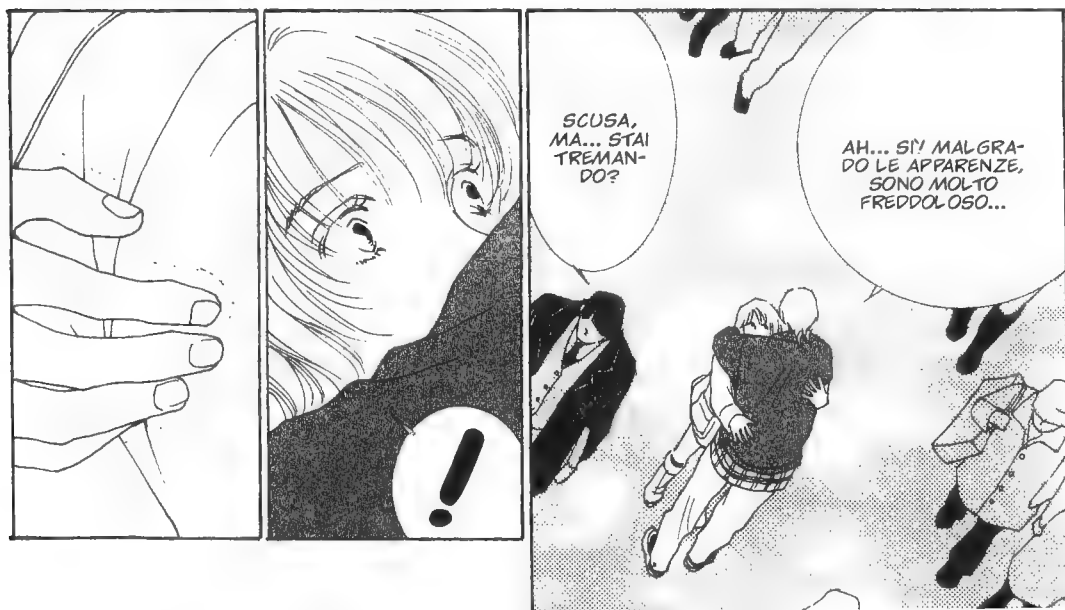
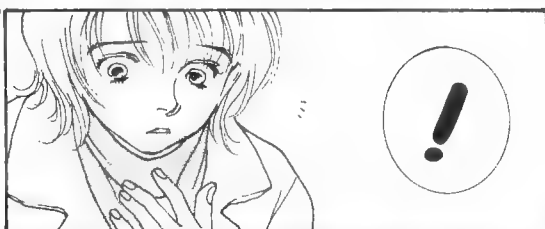
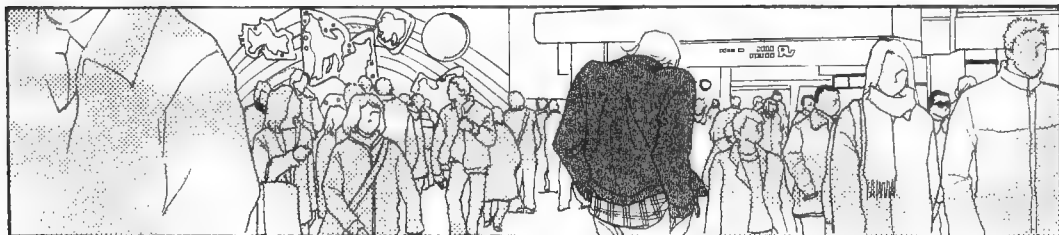
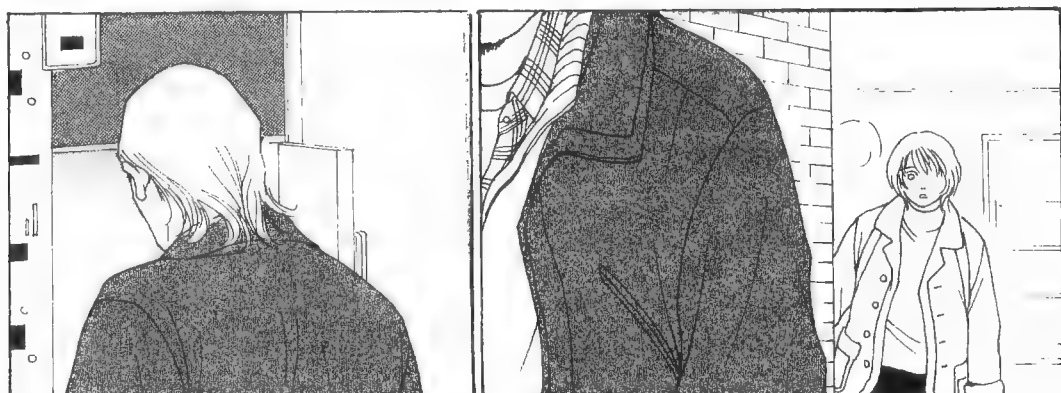
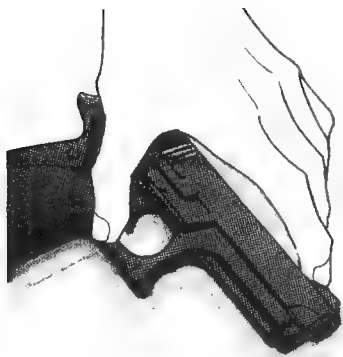
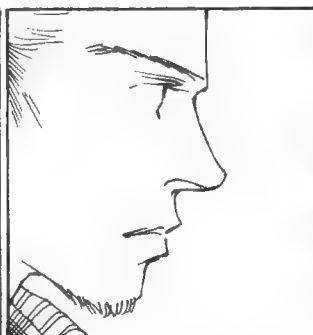
AHH, GRAZIE! ORA HO UN BEL RICORDO DA PORTARE CON ME!

TI SALUTO!

!

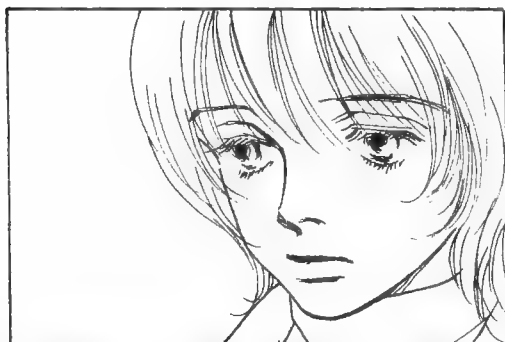
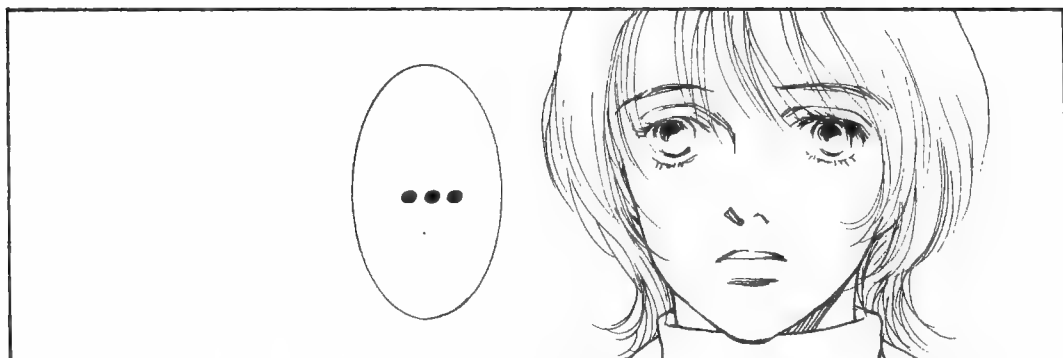
EHI, ASPETTA!
METTITI QUESTA AL COLLO!

ASPETTA!
谷
駅

CLANK
ECCO QUA!
!

...SEI
UN KILLER
SUL SERIO?

QUANDO MI PRENDERÒ LA VITA DEL DIRIGENTE DI UN CERTO CLAN, SARÒ FINALMENTE LIBERO.
LASCERÒ FINALMENTE LA MALAVITA CON UN BEL GRUZZOLO IN TASCA. COSÌ, QUANDO AVRÒ FINITO DI SCONTARE LA MIA PENA, POTRÒ RICOMINCIARE TUTTO DA CAPO.
TUP

È BEL-
LISSIMO.
BASTA SOLO
UNA PICCOLA
PRESSIONE
DEL TUO DITO,
E IO MUOIO.
CHE SEN-
SAZIONE... MI
BATTE FORTE
IL CUORE...
SONO IO
QUELLO CHE
PUNTA LA
PISTOLA...
...EPPURE STO
TREMANDO... È
DA STAMATTI-
NA...
DA QUANDO TI
HO RIVOLTO LA
PAROLA... CHE
STO TREMANDO
IN CONTINUA-
ZIONE...
OGGI DIVENTERÒ
UN ASSASSINO.

...

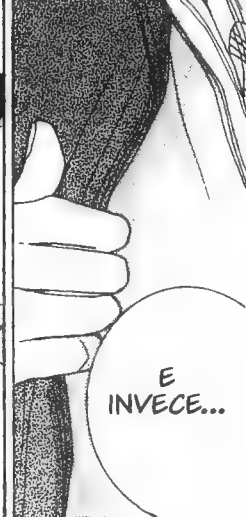
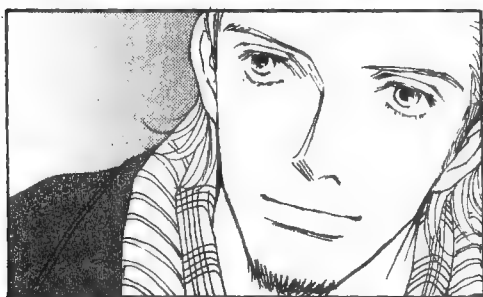
DIMMI UNA COSA...
QUANDO DOMATTINA DARANNO UNA NOTIZIA CHE TI RIGUARDA...

...POTRO' VANTARMENE CON LE MIE AMICHE?
PER IL FATTO CHE TI CONOSCO, INTENDO.

CERTO, SE SI TRATTASSE DI UN OMICIDIO BRUTALE, CON UN CADAVERE SQUARTATO...
...IO LA CONSIDEREREI UN'AZIONE POCO RAFFINATA, E MI GUARDEREI BENE DAL RACCONTARLO A QUALCUNO...
PERÒ...

TU SEI VERAMENTE STRANA.

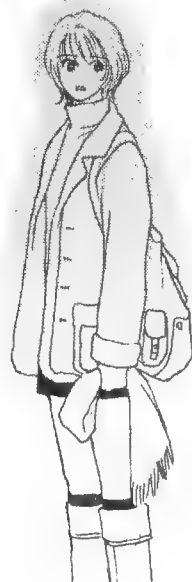
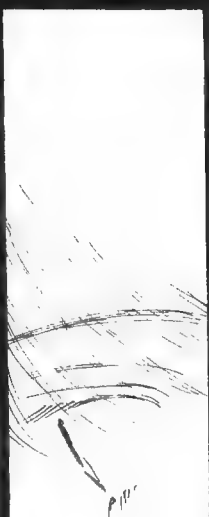
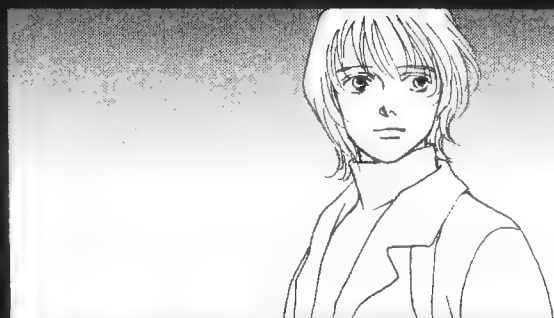
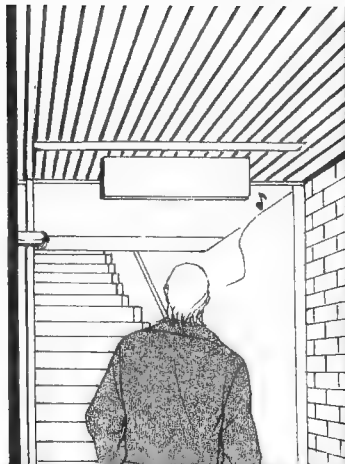
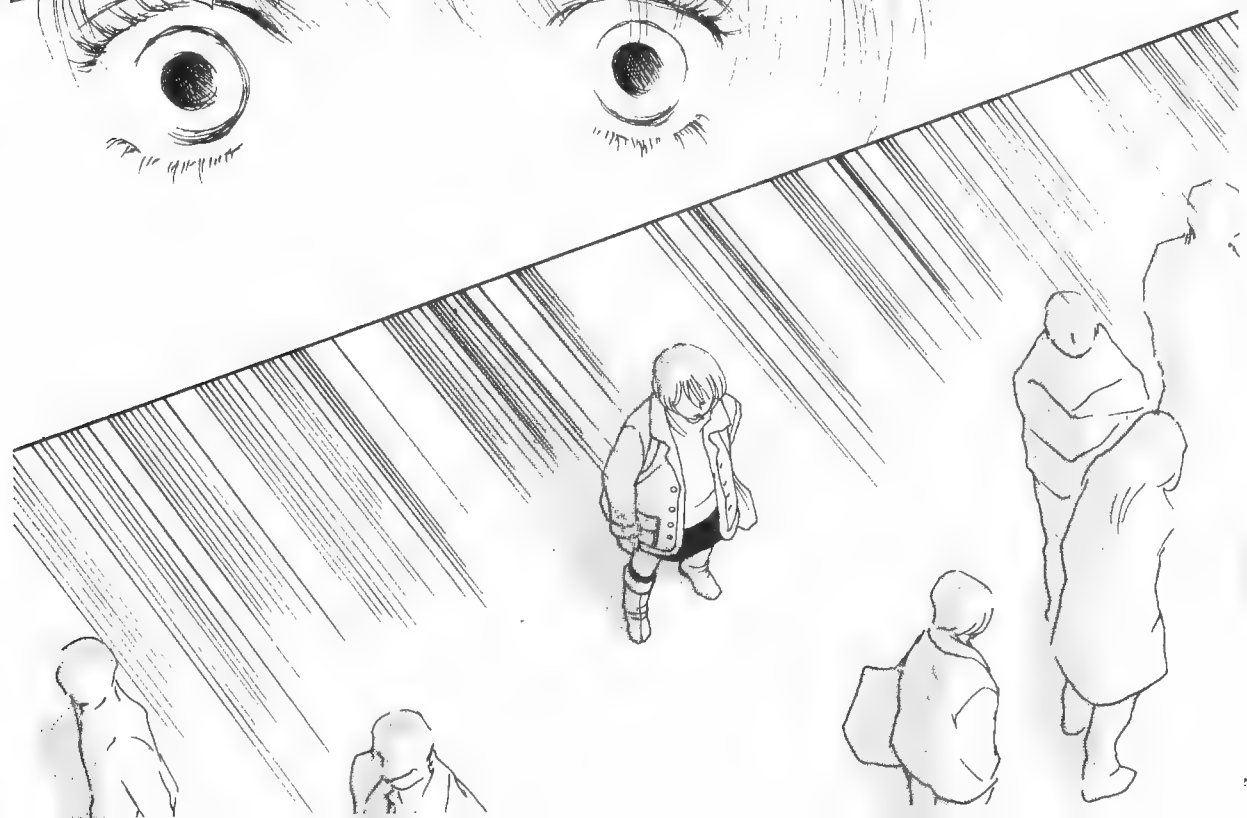
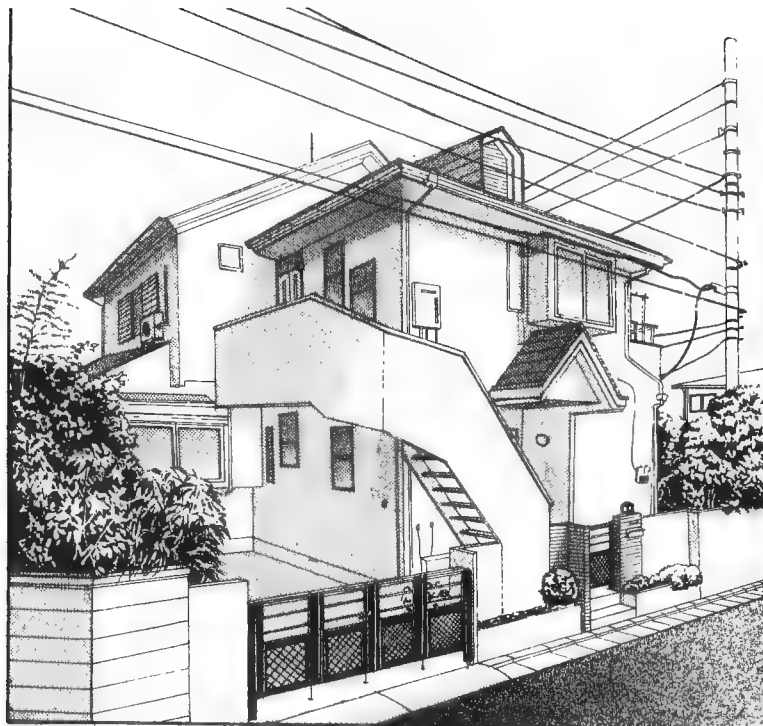
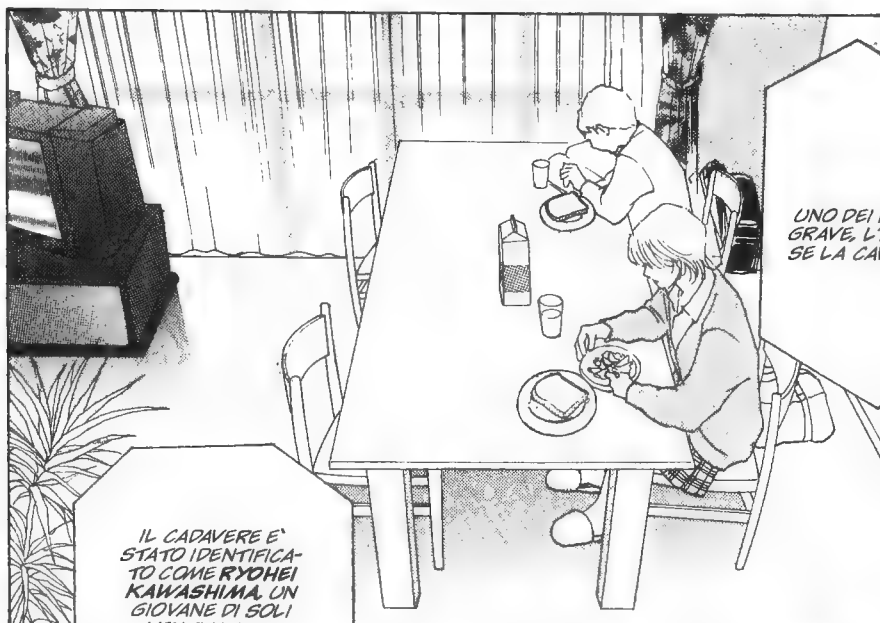
A DIRE LA VERITÀ, IO...

...IO TI TROVO STUPENDO...

...FINO A POCO FA PENSAVO DI FUGGIRE...
CHE RIGUARDI LA MALAVITA O QUALSIASI ALTRA COSA...
LASCIO SEMPRE LE COSE A METÀ...
E INVECE...

...BISOGNA ANDARE FINO IN FONDO, QUANDO È NECESSARIO.

...POTREMMO RIVEDERCI...?

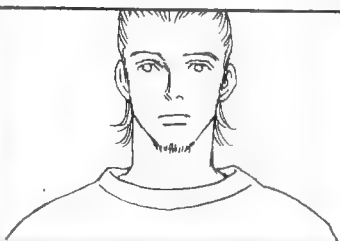
ASCOLTA... DOPO CHE SARÒ USCITO DAL CARCERE...
...SE GLI UOMINI CONTINUERANNO A LASCIARTI COME FANNO ORA...

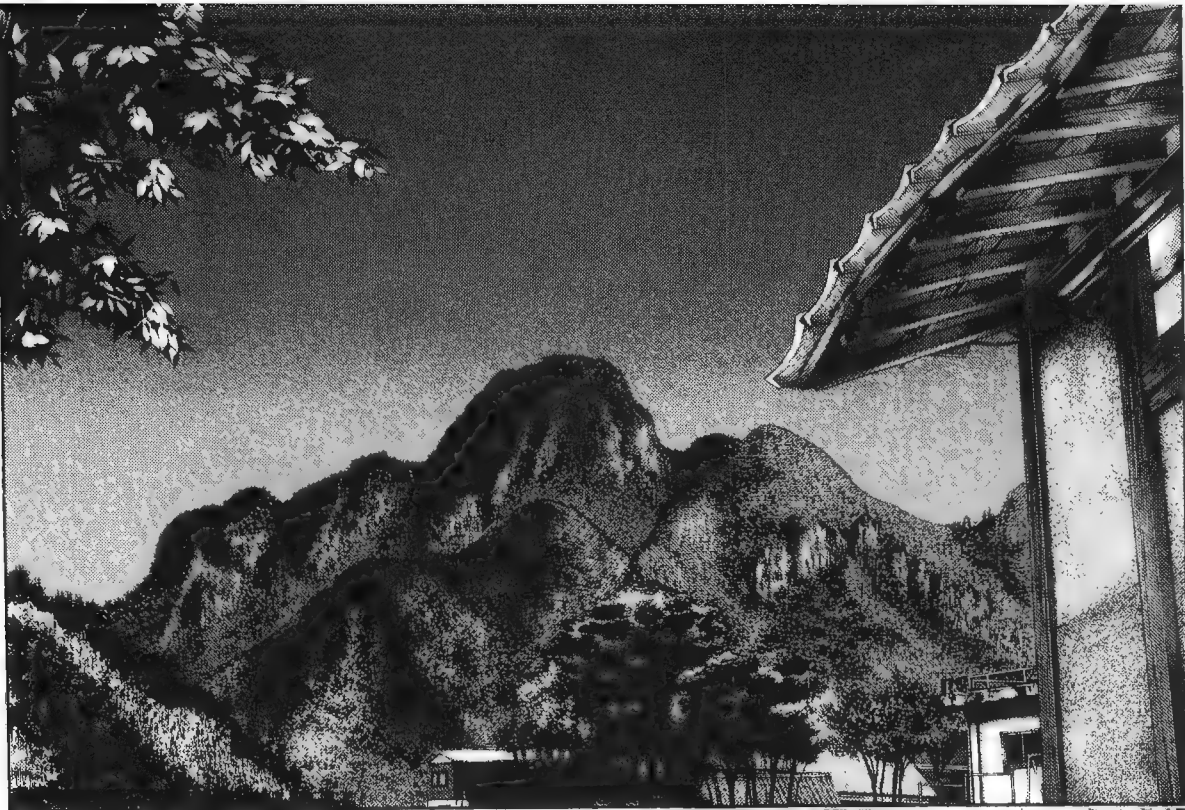
RYO?!
ASPETTA!
EHI, ASPETTA!
RYO!

UC

LA SPARATORIA DI QUESTA MATTINA ALL'ALBA A SHINJUKU SEMBRA ESSERE STATA PROVOCATA DA ATTRITI TRA ALCUNI CLAN DELLA MALAVITA...
CI SONO STATI UN MORTO E DUE FERITI...
UNO DEI DUE E' GRAVE, L'ALTRO SE LA CAVERÀ...
IL CADAVERE E' STATO IDENTIFICATO COME RYOHEI KAWASHIMA, UN GIOVANE DI SOLI VENTUN ANNI, MEMBRO DEL CLAN...
Ryohei Kawashima (21 anni)

IO ESCO.
EHI, MAKI!
BUON-GIORNO!
BUON-GIORNO...

HAI POI VISTO QUEL FILM IN TV IERI SERA?
CERTO CHE L'HO VISTO! SONO MORTA DAL RIDERE!

BE'?
E ADESSO CHE COSA TI PRENDE, MAKI?

...NIENTE... È SOLO CHE...

...QUESTO SOLE
MALEDETTO MI
DÀ FASTIDIO
AGLI OCCHI...

SOLE MALEDETTO - FINE

KAMIKAZE di Satoshi Shiki
NON HO LA MINIMA INTENZIONE DI INGANNARVI. BASTERÀ CHE MI SEGUIATE, E CHE FACCIATE SILENZIO.
TSK!
SLIP
WHUP
EHI, ISHIGAMI! NON STARAI CERCANDO DI FREGARCI, VERO?!
CI STAI PORTANDO SUL SERIO NEL POSTO IN CUI SI TROVA IL TORII?!

DOPO AVER SAPUTO CHE IL NOSTRO OSTAGGIO È UNA PERSONA MOLTO LEGATA A MISAO MIKOGAMI, HAI CAMBIATO COMPLETAMENTE IL TUO ATTEGGIAMENTO...
SENTIAMO UN PO'? COSA TI HA FATTO CAMBIARE IDEA, ESATTAMENTE?

FZLOP
AH
...

GRAB
CAMMINIAMO DA ALMENO UN'ORA SUI SENTIERI DEGLI ANIMALI, E NON SEMBRANO AFFATICATI NEMMENO UN PO'... NEANCHE UN ACCENNO DI RESPIRAZIONE AFFANNOSA...

MA COSA DIAVOLO SONO QUESTI TIPI...?
PANT
PANT
HANF

RIHEI, NON CONOSCIAMO ANCORA TUTTI GLI ASPETTI DELLE SUE CAPACITÀ...
E' VERO CHE LO ABBIAMO PRIVATO DELLA SPADA, MA NON PUOI PERMETTERTI LA MINIMA DISTRAZIONE!

TSK! VISTO COM'È RIDOTTO ORA, POTREI UCCIDERLO IN UN ATTIMO...
RUSTLE
SARÀ SOLO QUESTIONE DI SECONDI!
OH, STA FACENDO GIORNO...

KAMIKAZE Satoshi Shiki

SSSSHHHHHHH

LA PROTETTRICE DELLA TERRA

COSA?! IO QUI NON VEDO NESSUN TORII!
SPLOOSS
SHH

DA QUESTA PARTE.
SPLAASSH
ISHI-GAMI!
TU STAI CERCANDO DI FARE IL FURBO! GIRATI SUBITO VERSO DI ME E GUARDAMI NEGLI OCCHI!

...SOTTO LA GUIDA DI ISHIGAMI CI STIAMO RECANDO AL TORII PROTETTO DALLA SUA STIRPE...
SPLOOOSSSHH
ORA SIAMO DAVANTI A UNA CASCATA DI CUI NON CONOSCO IL NOME...

DONNA.
SHAKT
PERCHE' PARLI SOTTOVOCE?! CHE DIAVOLO STAI REGISTRANDO?!
OH, CAVOLO!
P-PENSAVO DI LASCIARE LE MIE ULTIME VOLONTÀ...
LASCIALA REGISTRARE.
SARÀ UN BEL RICORDO PER LEI.

SÌ, REGISTRA BENE ANCHE LA MIA VOCE...
TIP
TSK!
PERCHÉ, SECONDO TE AVRÀ INTENZIONE DI RIASCOLTARTI, DOPO ESSERE TORNATA A CASA?!

SPLOOOSSSHH

SPLOOOSSH

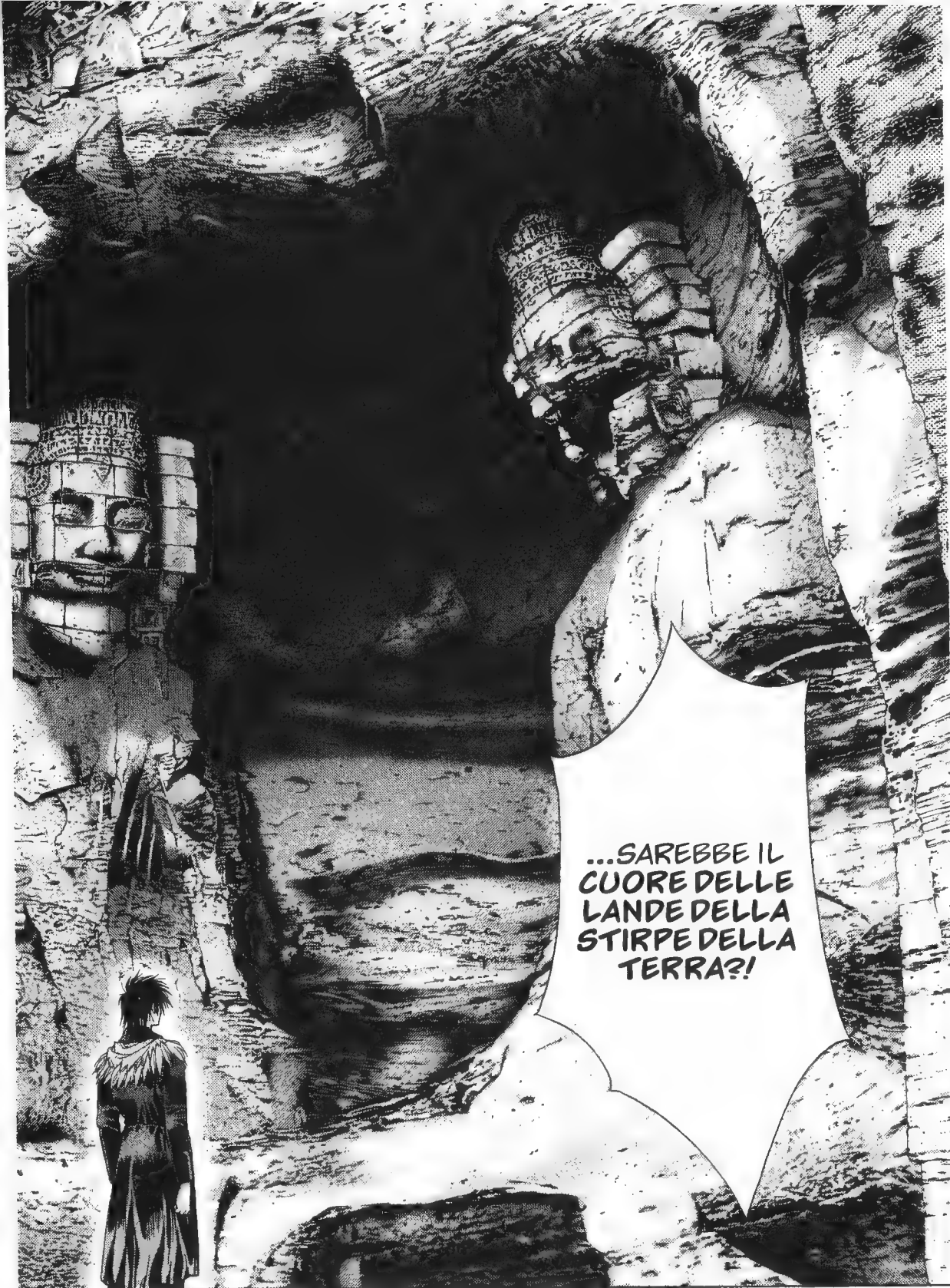
FLIP
FLIP
BAH!
QUI NON C'E' PROPRIO UN ACCIDENTE DI NIENTE!
MI ASCOLTI, ISHIGAMI?!

ISHIGAMI... NON ANDIAMO PIU' AVANTI?

SPLOOOSSSH
CHE DIAVOLO FAI LI' IMPALA...
UH?!

...MA QUESTE SONO...

DUMP
COSA SIGNIFICA?! NE HO SENTITO PARLARE IN TV...
NON RICORDO I DETTAGLI, MA QUESTE SEMBRANO...
SPLOOSH
LE GIGANTESCHE STATUE DI BUDDA...
AH...

SICCHE`
QUESTO...

...SAREBBE IL CUORE DELLE LANDE DELLA STIRPE DELLA TERRA?!

CASPITA...
EHI.

DAMMI LA SPADA.
MI SERVE PER ANDARE AVANTI.

HINOMOTO?

NON IMPORTA.
DAGLIELA.

MH...
...GUAI A TE SE FAI IL FURBO.

QUESTE RISENTONO DELLA CORRENTE DELLE GIGANTESCHE STATUE DI BUDDA A BAMIYAN E A YUN KANG?
LA STIRPE DELLA TERRA HA RAGGIUNTO QUESTI LUOGHI ATTRAVERSO LA VIA DELLA SETA...?

CHACK

UH?
CHE DIAVOLO STA FACENDO...?

GUARDA!
COS'E' QUELLA?!

HHH
MMMM

LO SPIRITO DELLA TERRA?!
DEV'ESSERE LA PROTETTRICE DEL TORII DELLA TERRA...
È LA PRIMA VOLTA CHE VEDO UNA COSA DEL GENERE...
OOH
LO SAPEVO... QUELLA SPADA VARIA LA PROPRIA FORZA SPIRITUALE A SECONDA DELLA PERSONA CHE LA IMPUGNA...
A QUANTO PARE, È IN GRADO DI RIVELARE DOV'È IL TORII SOLO QUANDO SI TROVA NELLE MANI DI ISHIGAMI, L'UOMO DELLA TERRA...

KA NG
RRRUMBLE

RRRU MBLE
LA STATUA SI SEPARA IN DUE METÀ...
GUARDATE!

UN PASSAGGIO!

TAP

SPLO
COSA?!
QUELLO
È..?!

DOSH

QUELLO E` IL TORII PROTETTO PER MILLE ANNI DALLA STIRPE DELLA TERRA...
SPLOOOSH
...E CHE TIENE RINCHIUSE LE OTTANTOTTO BELVE!

CERTO CHE...

...L'ESTENSIONE DI QUESTO SPAZIO SOTTERRANEO E LA CASCATA SUPERANO OGNI IMMAGINAZIONE...
SPLOOOD
SSSSHHH

OH... OOH...
OH...

CHE MERAVIGLIA...
...E' POSSIBILE UNA COSA DEL GENERE NONOSTANTE CI TROVIAMO SOTTOTERRA?
HHSSS
QUESTO TORII SARÀ LA PROVA DELLA MIA FEDELTÀ VERSO IL SIGNOR HIGA!
SPLOOSSH

COSA? MA...
VATTENE VIA. ORA.
ISHIGAMI!

SPIACENTE, MA NON LA LASCERÒ ANDARE VIA...
PER PRIMA COSA, TORTURERÒ LA TUA AMICHETTA...

!
COSA STAI BOFONCHIANDO SOTTOVOCE, UOMO DELLA TERRA?
TAP

...MA NON LA LASCERO` MORIRE TANTO IN FRETTA!

NON M'IMPORTA, FACCIA QUELLO CHE DEVE...
SIGNORINA OTSUWA...

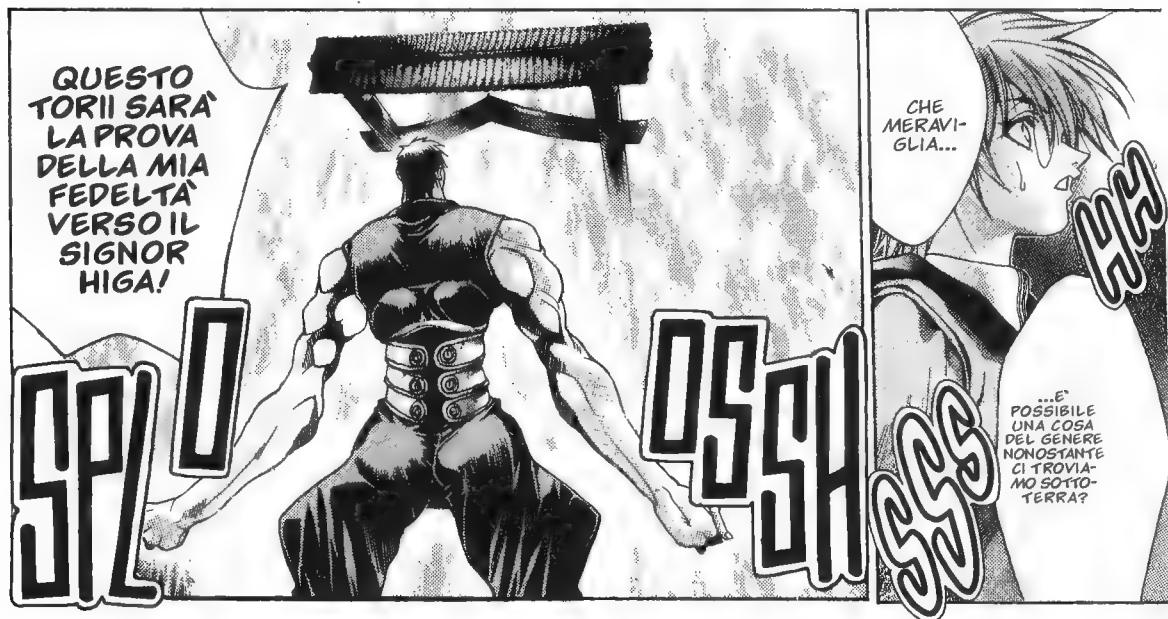
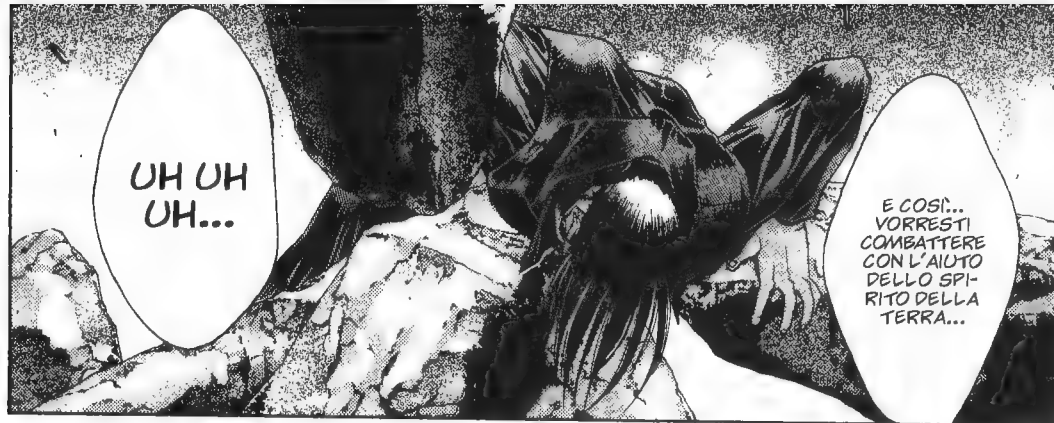
SWISH

RUMBLE
C-CO-SA...?!
RR
RRUMBLE

ROARRR
RAAAH!

THUD
GHAAH
THUD

JUZO!

SBLORRT

...MA TI AVVERTO CHE ALLO STATO ATTUALE NON PUOI ESSERE UN MIO AVVERSARIO!

AH!

BLORP

COSA?!

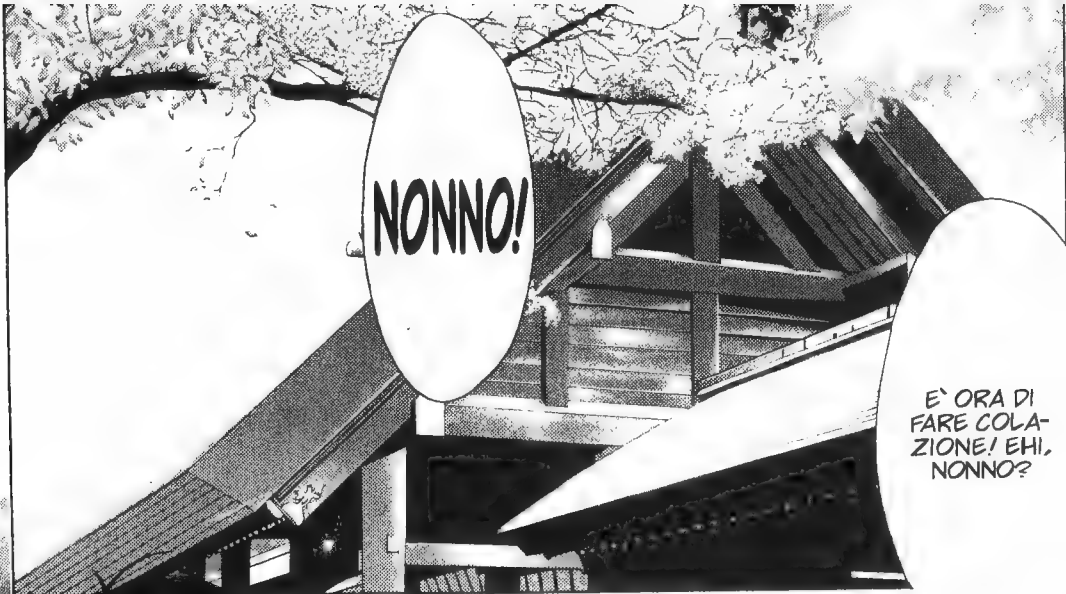
NON CI POSSO CREDERE! I-IL SUO BRACCIO... IL SUO BRACCIO!

KAMIKAZE - CONTINUA

WHHUMP

TUTTO ACCADDE...

...IL GIORNO SUCCESSIVO ALLA NOTTE DELLE STELLE CADENTI...

MIN MIN MINTO di Satoshi Shiki/Wrench Studio

E` ORA DI FARE COLAZIONE! EHI, NONNO?

NONNO!

UFFA!

SARA` DI NUOVO NEL MAGAZZINO... NON FA ALTRO CHE INVENTARE COSE STRANE!

GHUMP

THUMP

WHMMM

SFROPS

SCAPPA, MINTO!

ASPETTA UN MOMENTO...
PERCHE` DOVREI FUGGIRE SE NON...
GRAB
AAH!

MMPH
FLASH

AAAAAAH!
EHI! FER-MO!

OH, NO! PER FA-VORE!
MA CHE DIAVOLO STA COM-BINANDO QUESTO ROBOT?!

KRAKK
BLO WWN
NON E' IL MOMENTO DI DISCUTERE!
ORA DEVI PENSARE SOLO A ELIMINARE QUEL MOSTRO! MIAO!
OH... T-TU...
...TI SEI SVEGLIATO...?

UH?
DUMP

YAAAAAH

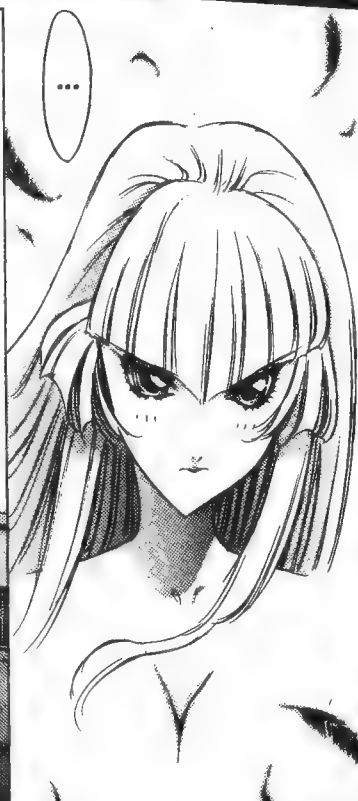
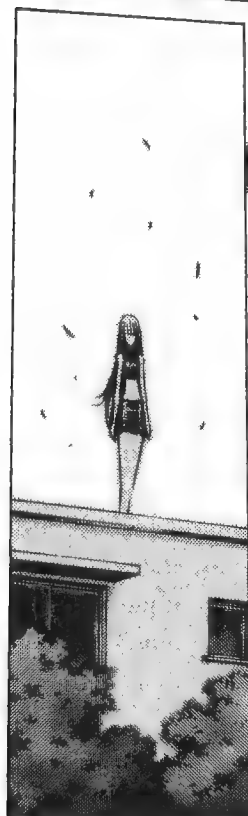
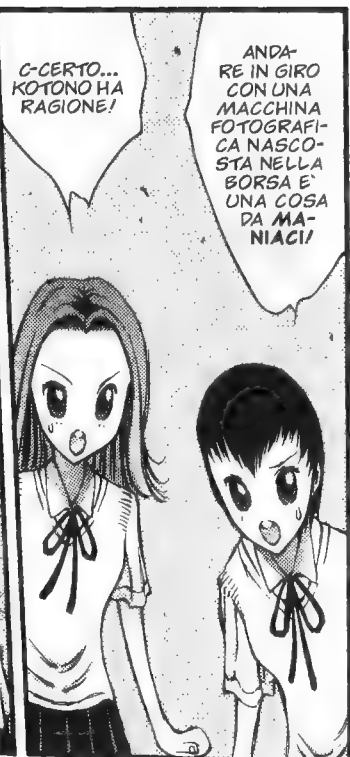
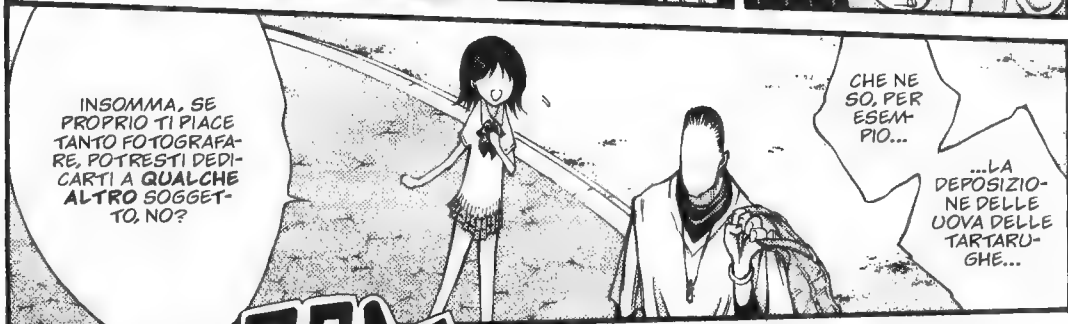
MA... QUESTA FORZA INCREDIBILE...
...E QUESTO STRANO COSTUME... CHE SIGNIFICA? DA DOVE VENGONO?

OH, NO!
NON FARLO, MINTO!

FLASH
UH?
NON DEVI NUTRIRE ALCUN DUBBIO SU QUEL COSTUME! NON DEVI FARLO MAI!

MIN MIN MINTO - FINE

AITEN MYOO di Ryusuke Mita
VISIONE D'INFERNO

THUD
AH
THUMP
TOGLITI DI MEZZO.
CHEW CHEW
...

ECCO... IO NON CREDO SIA MOLTO APPREZZABILE IL FATTO DI FOTOGRAFARE LE ALTRUI MUTANDINE DI NASCOSTO...
AH...
C-CERTO... KOTONO HA RAGIONE!
ANDARE IN GIRO CON UNA MACCHINA FOTOGRAFICA NASCOSTA NELLA BORSA E' UNA COSA DA MANIACI!
INSOMMA, SE PROPRIO TI PIACE TANTO FOTOGRAFARE, POTRESTI DEDICARTI A QUALCHE ALTRO SOGGETTO, NO?
CHE NE SO, PER ESEMPIO...
...LA DEPOSIZIONE DELLE UOVA DELLE TARTARUGHE...
GRAB
CHE NE DI...?
OH!

FUORI DALLE PALLE.
MI ANNOI.
E SMETTILA DI FARE LE PREDICHE, BRUTTA TONTA!
THUMP
UGH!
AH AH AH...
OH...
...
AIUTO! CI AMMAZZA!
AAAH
TAP TAP TAP

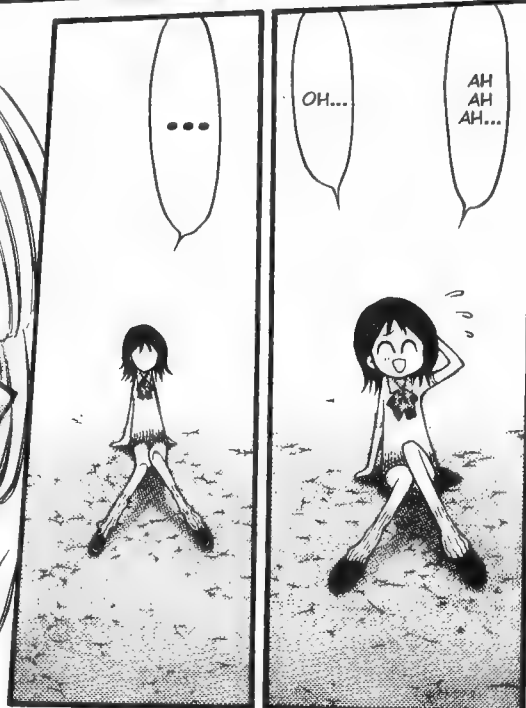
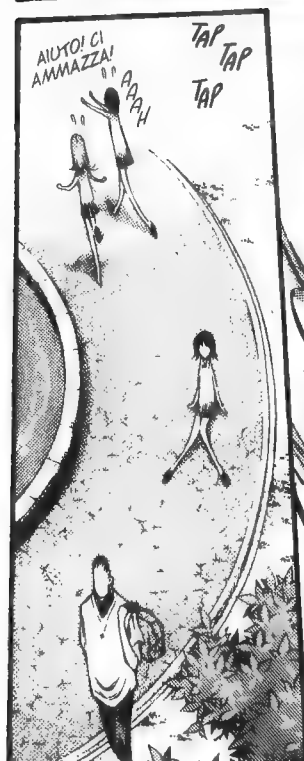
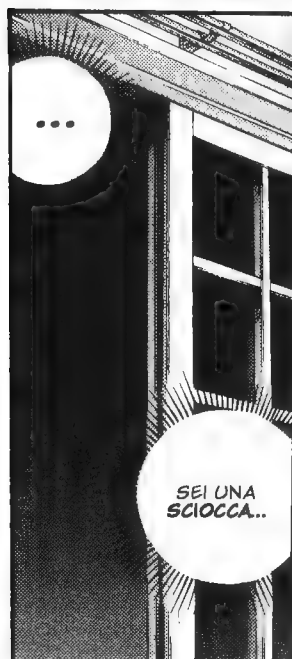
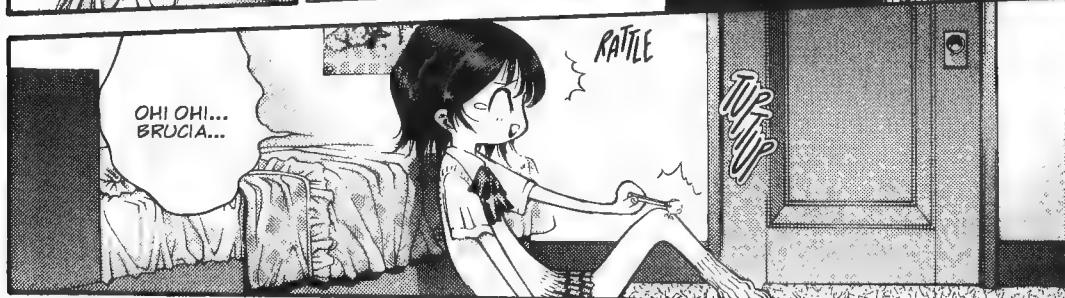
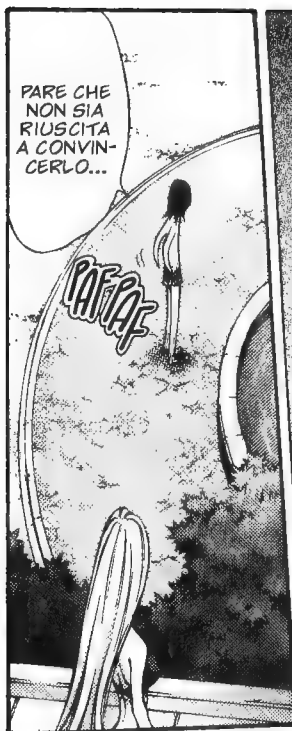
...

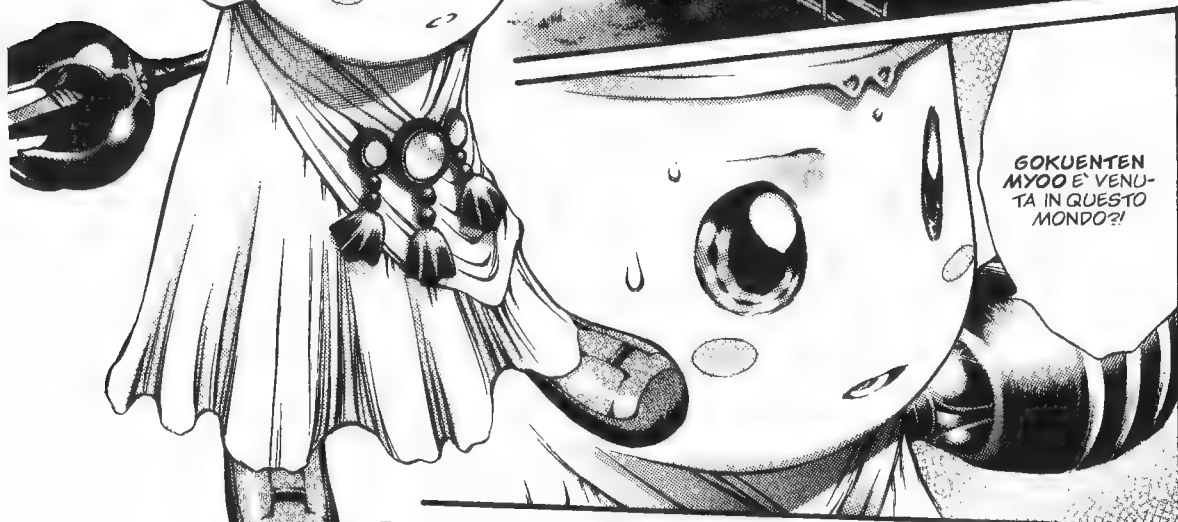
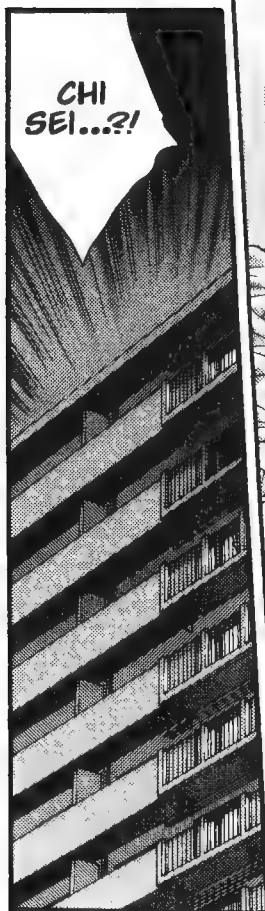
PARE CHE NON SIA RIUSCITA A CONVINCERLO...

PAF PAF

RATTLE

TUP TUP

OHI OHI... BRUCIA...

DOPOTUTTO, QUI SIAMO AL SESTO PIANO!

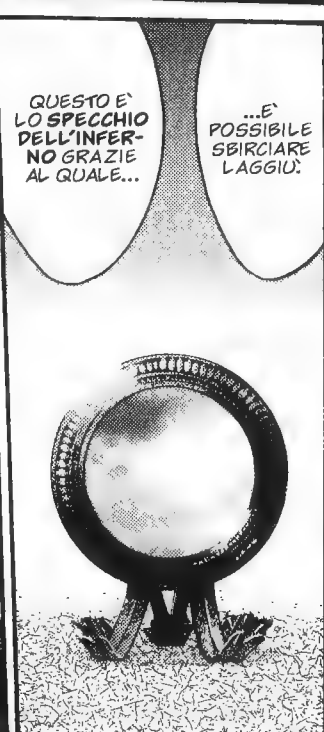
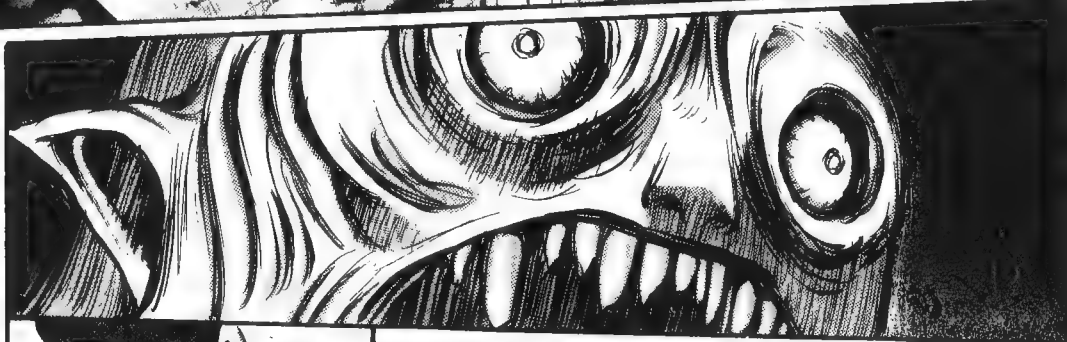
COSA?!
PROPRIO LEI...?
GOKUENTEN MYOO E' VENUTA IN QUESTO MONDO?!
NON STARÀ MICA ISTIGANDO LA GENTE A COMMETTERE ATTI MALVAGI...?
CHE COSA SARÀ VENUTA A FARE...?
DOVE HAI VISTO GOKUENTEN L'ULTIMA VOLTA?
FA LO STESSO... PER FAVORE, ACCOMPAGNAMI!
TATAP
GRUNT

CHI SEI...?!
SALVE... PIACERE DI CONOSCERTI, FEMMINA UMANA!
FLAP
UH...
P-PIACERE MIO...
IO SONO GOKUENTEN!
RICOR-DATELO BENE!

S-SÌ... CERTO... ME LO RICORDERÒ...
TUTUM TUTUM
UFF...
AVREI BISOGNO DI AITEN MYOO, QUEL NANEROTTOLO CHE SI È STABILITO IN CASA TUA.
LO ASPETTERÒ PER UN PO'. PORTAMI UN TÈ, INTANTO!
E SBRIGATI!
THUMP
AH... S-SÌ... COME VUOI...
AH... EHM... POTREI FARLE UNA DOMANDA?
UH?!
PER CASO... LEI È UNA LADRA?
MA ALLORA SEI VERAMENTE STUPIDA!
TI SEMBRO DAVVERO UNA CHE È VENUTA QUI PER RUBARE?!
GRAB
M-MA IO...
HAI MAI VISTO UN LADRO CON LE ALI?

* UNITA' DI MISURA DELL'ANTICA INDIA

PER DIRLA IN PAROLE SEMPLICI, IN MODO CHE TU POSSA CAPIRE, IO VENGO **DALL'INFERNO!**

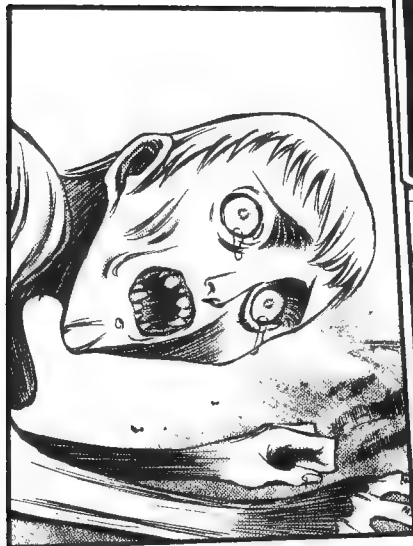
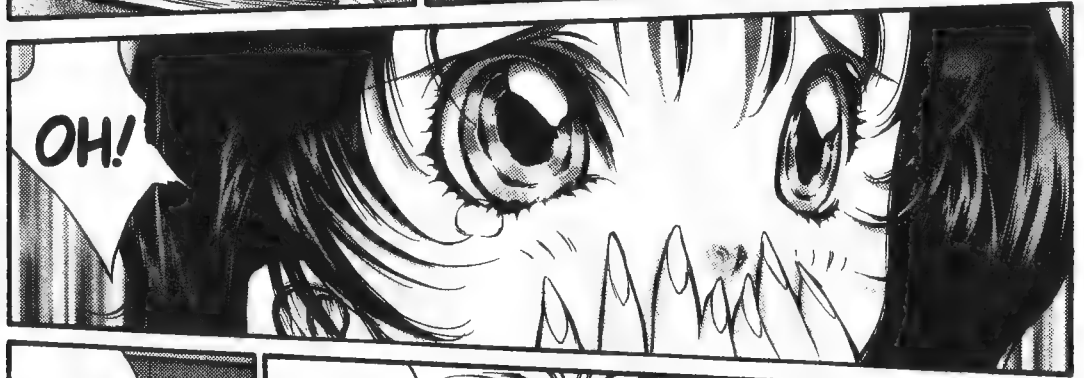
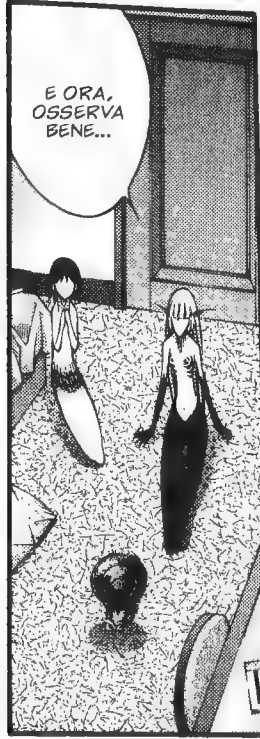
E VA BENE... PER AMMAZZARE IL TEMPO FINO AL RITORNO DI AITEN, TE LO FARÒ VEDERE IN VIA DEL TUTTO ECCEZIONALE!
TI INTERESSA, VERO?
CHAK
COSA?!
FLASH
HHMMMM
CO-SA...?
QUANDO IL VORTICE AL CENTRO DELLO SPECCHIO INIZIERÀ A OFFUSCARSI, PROVA A GUARDARE STRIZZANDO GLI OCCHI...
ECCO...
HHH
MMMM

AH!
CHE NE DICI? NON E` TREMENDO?! AH AH... IN PARTE, LA TUA NATURA UMANA DOVREBBE GRADIRE QUESTO SPETTACOLO, ANCHE SE NON POTRAI AMMETTERLO...
BLINK BLINK
QUESTO E` LO SPECCHIO DELL'INFERNO GRAZIE AL QUALE...
...E` POSSIBILE SBIRCIARE LAGGIU`.

DOPO LA LORO MORTE, GLI UOMINI POSSONO RAGGIUNGERE SEI MONDI DIFFERENTI, A SECONDA DELLA CONDOTTA SEGUITA IN VITA ATTRAVERSO LE AZIONI, I PENSIERI E I DISCORSI...
C'È IL **MONDO CELESTE**, QUELLO **UMANO**, QUELLO DI **ASURA**, QUELLO DELLE **BESTIE**, QUELLO DELLA **FAME** E, INFINE, L'INFERNO...

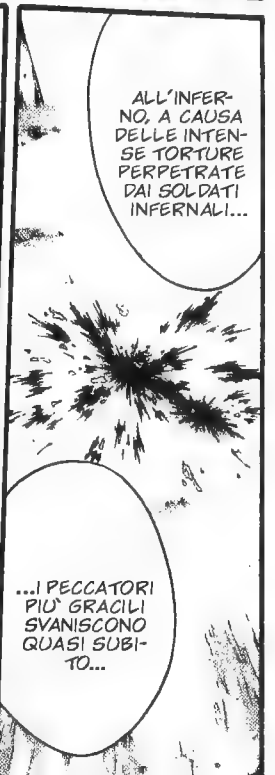
GLI **STUPIDI EGOISTI** CHE NON HANNO MAI CERCATO DI COMPRENDERE IL DOLORE ALTRUI...
...E COLORO CHE HANNO UCCISO, RUBATO, O SI SONO CROGIOLATI NELLA LUSSURIA, PRECIPITANO DRITTI ALL'INFERNO, IL **PEGGIORE** DI QUESTI SEI MONDI...

DA QUEL MOMENTO CI PENSANO DEI DEMONI CHIAMATI **SOLDATI INFERNALI** A COCCOLARLI COME MERITANO!

PER LA PRECISIONE, FRA GLI OTTO GRANDI INFERNI, QUESTO È QUELLO CHIAMATO **INFERNO DELLA RIVIVISCENZA IMPARZIALE**, ED È QUELLO IN CUI VENGONO SPEDITI COLORO CHE HANNO COMMESSO I PECCATI PIÙ LEGGERI.

OH, ECCOLO!
QUELLO LAGGIÙ È TSUDA, GIUSTO?

E ORA, OSSERVA BENE...

LA COSA PIÙ BELLA E TERRIBILE DELL'INFERNO...

...NON L'HAI ANCORA VISTA.

ALL'INFERNO, A CAUSA DELLE INTENSE TORTURE PERPETRATE DAI SOLDATI INFERNALI...

...I PECCATORI PIÙ GRACILI SVANISCONO QUASI SUBITO...

MA...

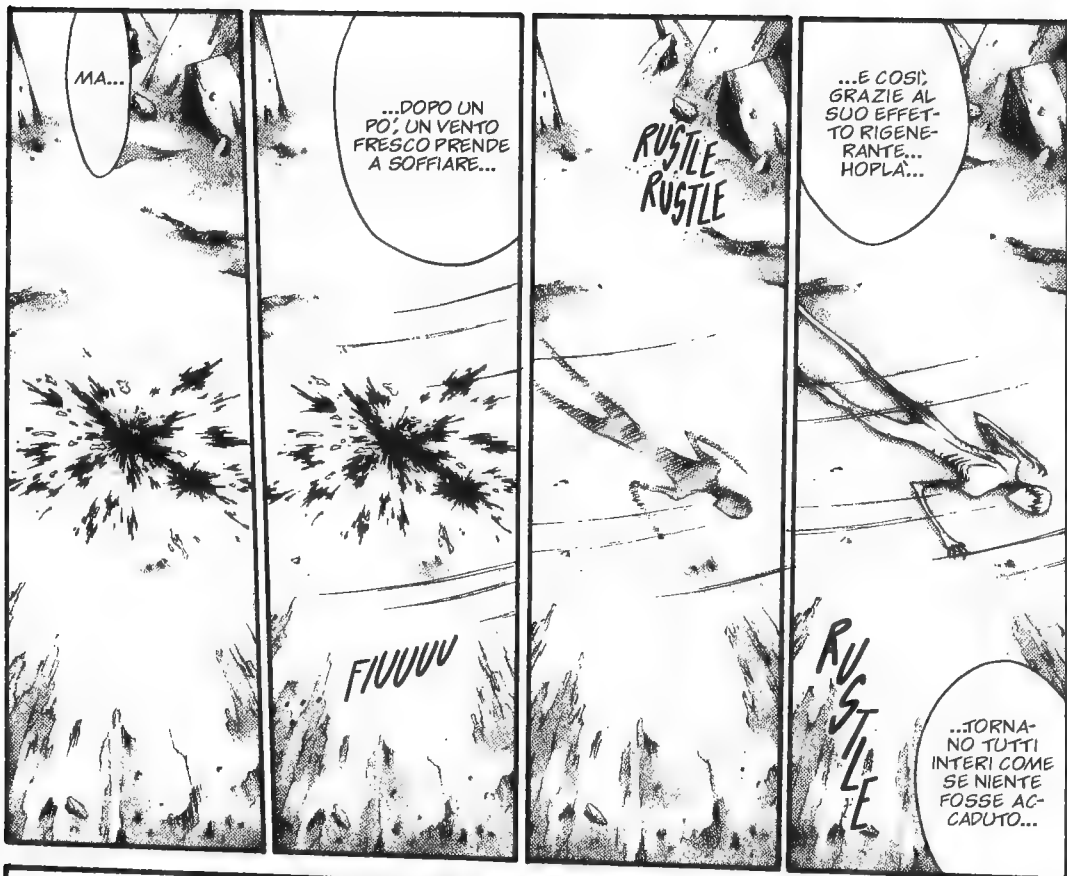
...DOPO UN PO', UN VENTO FRESCO PRENDE A SOFFIARE...

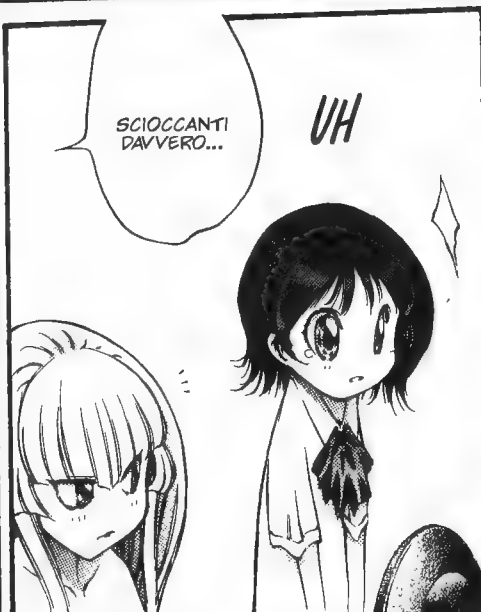
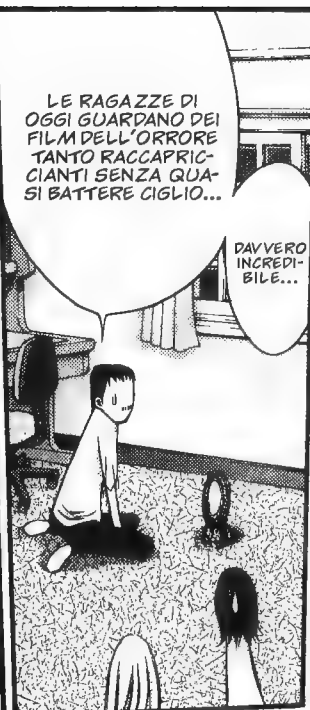
FIUUUU

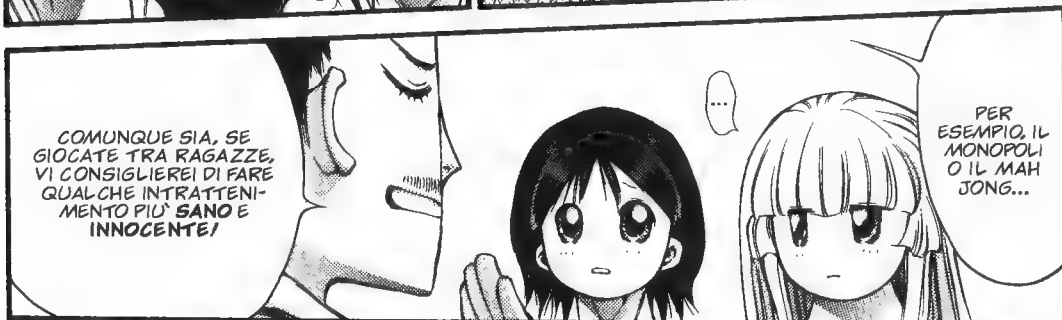
RUSTLE RUSTLE

...E COSÌ, GRAZIE AL SUO EFFETTO RIGENERANTE... HOPLÀ...

RUSTLE

...TORNANO TUTTI INTERI COME SE NIENTE FOSSE ACCADUTO...

IL DOLORE E IL TERRORE PROVATI DAI PECCATORI DEVONO RIPETERSI PER CIRCA 1.660.000.000.000 DI ANNI, RAPPORTATI IN TEMPO UMANO.

DOPODICHÉ, CIAO A TUTTI E ARRIVEDERCI.

...
AH! P-PAPÀ...?!

LE RAGAZZE DI OGGI GUARDANO DEI FILM DELL'ORRORE TANTO RACCAPRICCIANTI SENZA QUASI BATTERE CIGLIO...
DAVVERO INCREDIBILE...

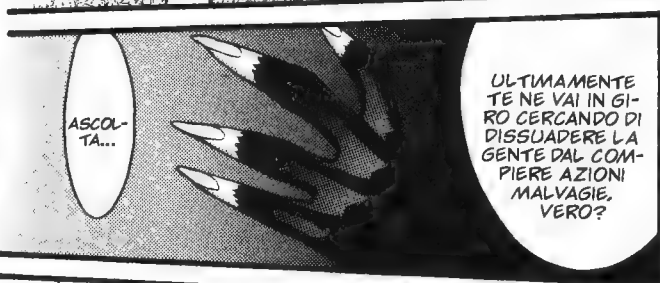
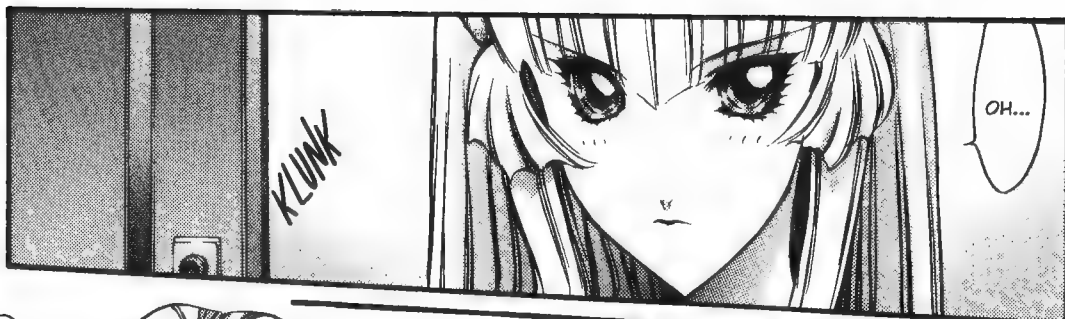
E QUESTO STRANO SCHERMO... COS'È, UNA SPECIE DI LETTORE DVD?
O MAGARI LA PLAYSTATION DUE?
NO...

COMUNQUE SIA, SE GIOCATE TRA RAGAZZE, VI CONSIGLIEREI DI FARE QUALCHE INTRATTENIMENTO PIÙ **SANO** E **INNOCENTE**!

...

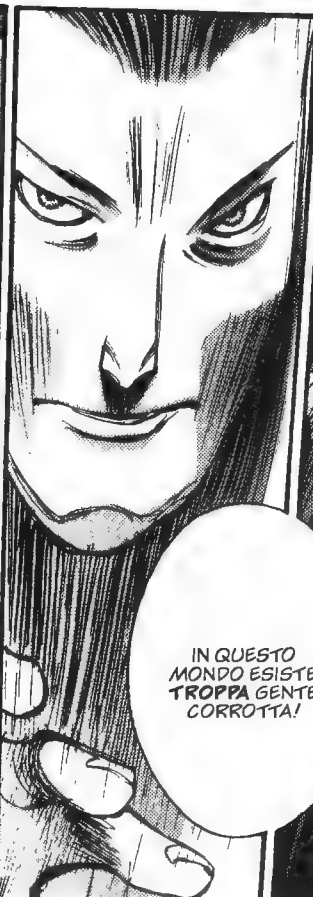
PER ESEMPIO, IL MONOPOLI O IL MAH JONG...

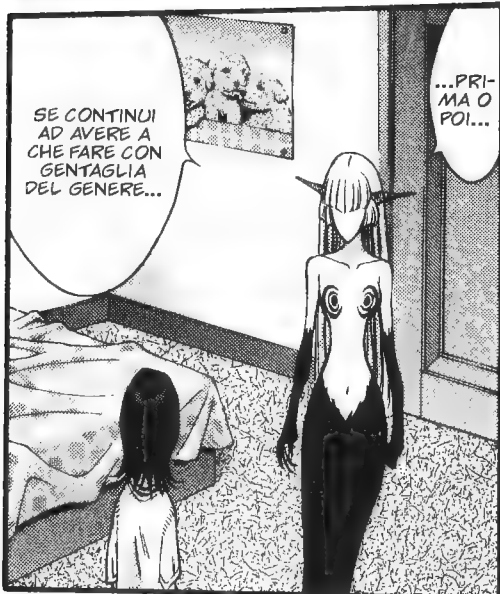
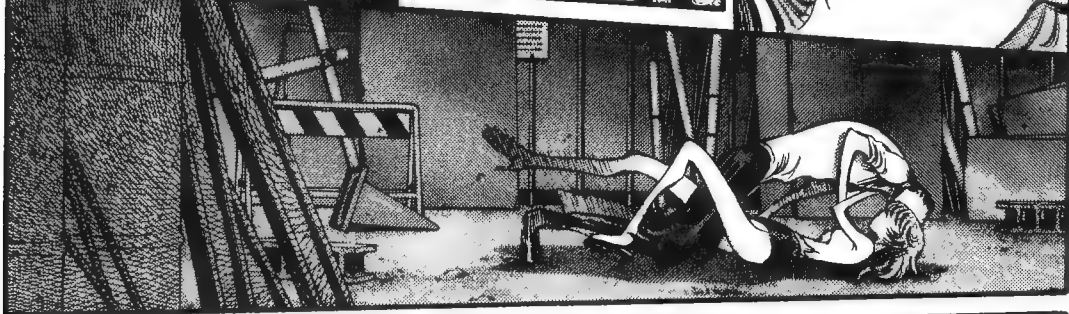
...O MAGARI UN BELLO **STRIP POKER**!
POTREI PARTECIPARE ANCH'IO, PER ANIMARE L'ATMOSFERA!
CHE?!

STRISCIA STRISCIA

KLUNK
OH...
A PARTE DARE SBIRCIATINE ALL'INFERNO, VOLEVO DARTI UN CONSIGLIO...
A PROPO-SITO...
ULTIMAMENTE TE NE VAI IN GI-RO CERCANDO DI DISSUADERE LA GENTE DAL COM-PIERE AZIONI MALVAGIE, VERO?
ASCOL-TA...
...SÌ...
BE'...
...È MEGLIO CHE TU LA SMETTA IMMEDIA-TAMENTE!
ALLO-RA...

COSA?!
COME HAI APPENA VISTO, L'INFERNO È UN POSTO TERRIBILE.

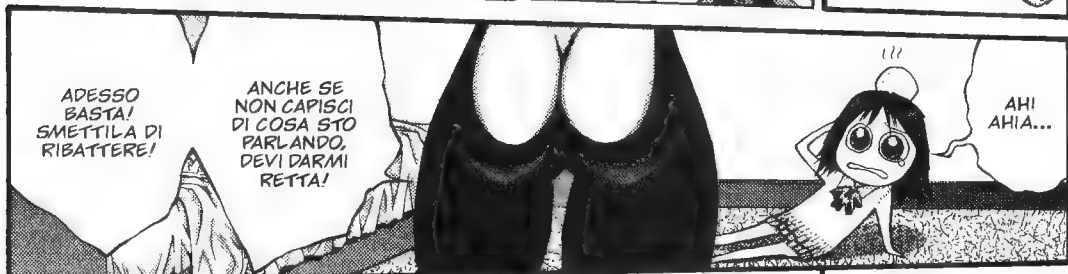
CI SONO UN SACCO DI PERSONE DESTINATE A ESSERE SPEDITE PROPRIO LÌ.
CAPISCI COSA INTENDO DIRE?

CRASH

IN QUESTO MONDO ESISTE **TROPPA** GENTE CORROTTA!

QUESTI TIPI HANNO L'ANIMO SIMILE A UN MISCUGLIO INDEFINITO DI COLORI...

...Q-QUALCOSA DI BRUTTO...?
IN POCHE PAROLE, TI STO CONSIGLIANDO DI STARE ALLA LARGA DAI TIPI **PERVERSI**, E DI LASCIARLI SCIVOLARE **DA SOLI** VERSO L'INFERNO, COME MERITANO!

MA...

...NON E` POSSIBILE... HO GIA` INCONTRATO GENTE CHE E` STATA DISPOSTA AD ASCOLTARMI E A CAPIRMI...
PER ESEMPIO, QUEI DUE STUDENTI DELLE SCUOLE MEDIE SI SONO PENTITI... E POI...
QUELLO CHE VOGLIO DIRE IO...

...E SOPRAT-TUTTO STA' ATTENTA A NON METTERE PIEDE IN ZONA PERICOLO... TE LO SCONSIGLIO VIVAMENTE!
...E` CHE NON DEVI LASCIARTI PRENDERE DALL'EUFORIA, SE PER PURO CASO SEI RIUSCITA A FAR PENTIRE QUALCUNO...
SDONK
MA IO...
OH!
AH! AHIA...
ANCHE SE NON CAPISCI DI COSA STO PARLANDO, DEVI DARMI RETTA!
ADESSO BASTA! SMETTILA DI RIBATTERE!
HAI CAPITO?!
...ED E` PER QUESTO CHE IO, GOKUENTEN MYOO IN PERSONA, TI STO DANDO UN CONSIGLIO!
NONOSTANTE TU SIA UN ESSERE UMANO, NON SEI POI COSI' RIDOTTA MALE...

ALLORA FA' COME TI PARE!
NONO-STANTE IL MIO CONSI-GLIO...
UGH... DANNATA TESTAR-DA...
NON MI FERME-RO!
SE HAI CA-PITO, SMETTILA IMMEDIATAMENTE DI TENTARE DI FAR RINSAVIRE I MAL-VAGI! NON SEI NE' UNA SANTA, NE' QUALCOS'ALTRO DI SIMILE!
SONO STATA CHIA-RA?!
NON VOGLIO!
CHE MALE...
IO CI HO PROVATO IN TUTTI I MODI A SPIEGARTELO... MA VISTO CHE NON VUOI CAPIRE, SCOPRIRAI A TUE SPESE...
SIGH SIGH
CHEW CHEW

AITEN MYOO - CONTINUA

DOVE SARÀ
L'USCITA...?

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

SOLI, MA INSIEME

NON SI VEDONO LE PARETI, NE` TANTO MENO IL SOFFIT-TO...
NON E` POSSIBILE... NON SI CAPISCE NEANCHE IN CHE DIREZIONE SIA-MO GIRATI...
E` INUTILE CAMMINARE A CASACCIO...
BELLDAN-DY... DATE LE CIRCO-STANZE...
...?

...SARÀ MEGLIO ASPETTARE AIUTO TRANQUILLI TRANQUILLI...

TUP

...

E' INCREDIBILE...

GIÀ!

SIAMO ALL'INTERNO DI CASA NOSTRA, MA PERSI CHISSÀ DOVE...

NO... IO INTENDEVO TE, KEIICHI!

COSA?

DA QUANDO CI CONO-SCIAMO...
...HO CERCA-TO DI USARE GLI INCANTESIMI IL MENO POSSIBI-LE PERCHE' VO-LEVO AVVICI-NARMI A TE...
IO HO PAURA.

PENSAVO PERFINO CHE NON ME NE SAREBBE IMPORTATO NULLA...
...ANCHE SE I MIEI POTERI FOSSERO SCOMPARSI...
EPPURE ORA E` COME SE MI MANCASSE QUALCOSA...
ADESSO CHE NON POSSO PIU` USARE I MIEI POTERI...
...SONO VERAMENTE COLPITA DALLA TUA FORZA D'ANIMO, KEIICHI...

...SONO CONSAPEVOLE DELLA MIA DEBOLEZZA...
IN PIÙ...

COME?
SCUSAMI...

...UNA DEA SENZA I SUOI POTERI È COME UN ESSERE UMANO SENZA BRACCIA NÈ GAMBE...
MA ORA CHE LA VEDO DAL TUO PUNTO DI VISTA...
...PER UNA SETTIMANA NON AVRESTI AVUTO TROPPA DIFFICOLTÀ...
MOLTO EGOISTICAMENTE HO PENSATO CHE ANCHE SENZA I TUOI POTERI...

IO NON SONO IN GRADO DI USARE GLI INCANTESI-MI...
...E FORTU-NATAMENTE HO ANCORA TUTTI I MIEI ARTI...

PUO' DARSI CHE IO NON SIA ALL'ALTEZZA...
...DI COMPREN-DERE LA TUA VERA SOFFEREN-ZA...

KEIICHI...

PERCIO', METTERMI A CONSOLARTI A PAROLE NON AVREBBE AL-CUN SENSO...

RICORDATI SOLO CHE IO SONO SEMPRE CON TE!

TI È VENUTO IN MENTE QUALCOSA?

NON ANCORA...

SENTI, NON SAREBBE POSSIBILE COSTRUIRE UN DISPOSITIVO CON IL QUALE FAR SCORRERE IN AVANTI IL TEMPO PER UNA SETTIMANA...

...SOLO IN QUESTA STANZA?

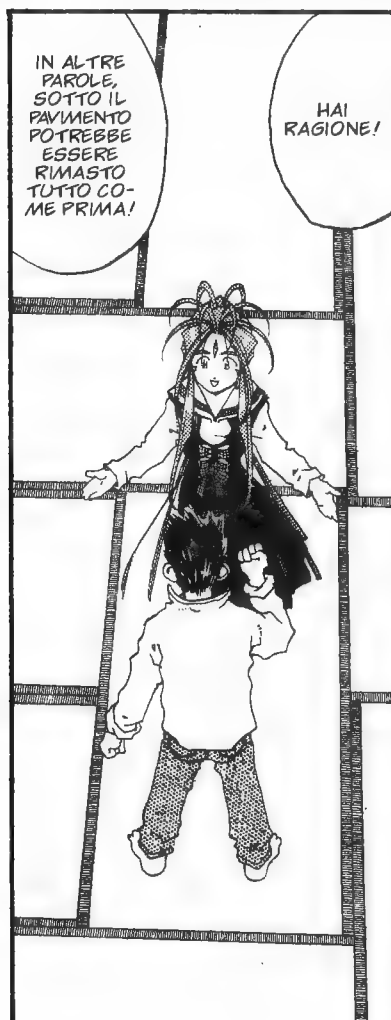
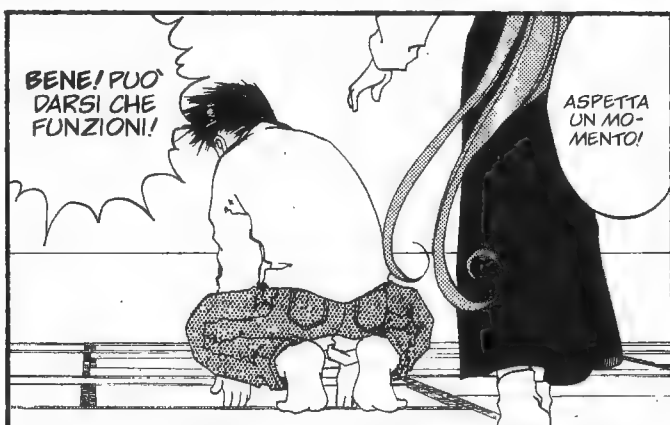
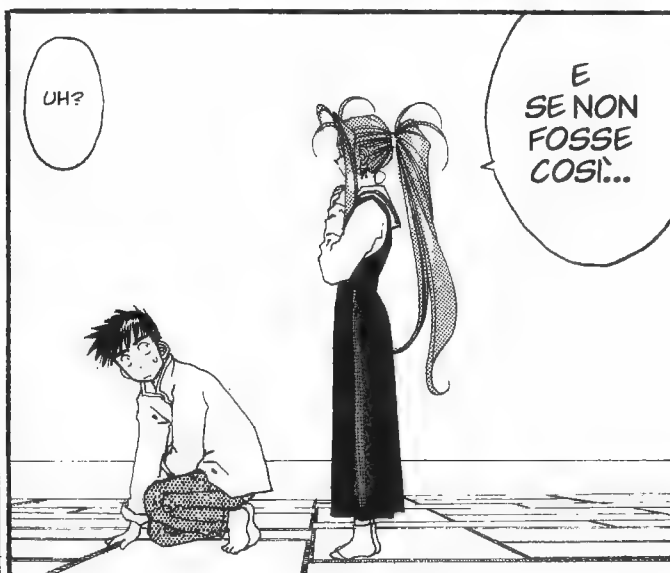
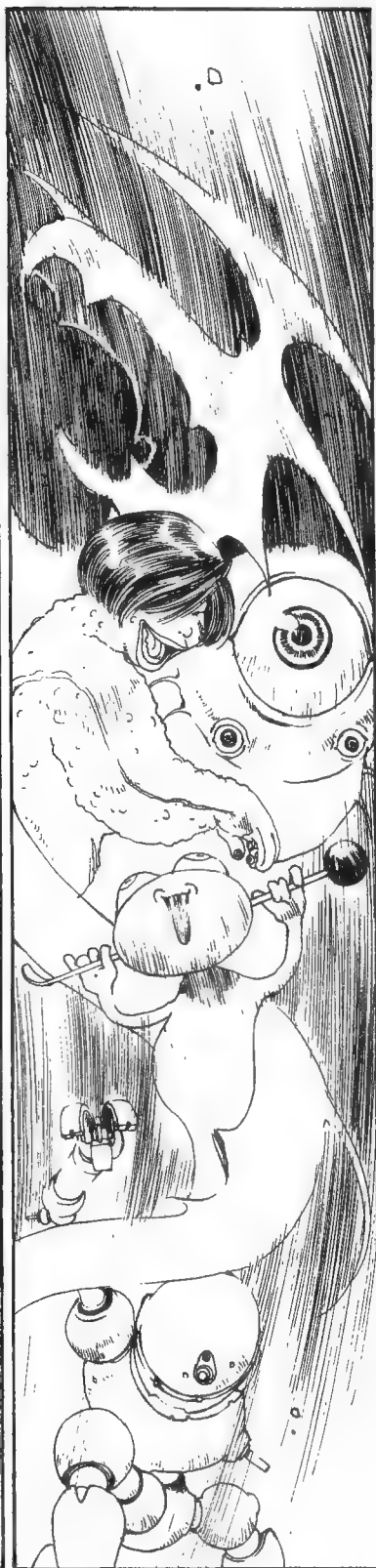
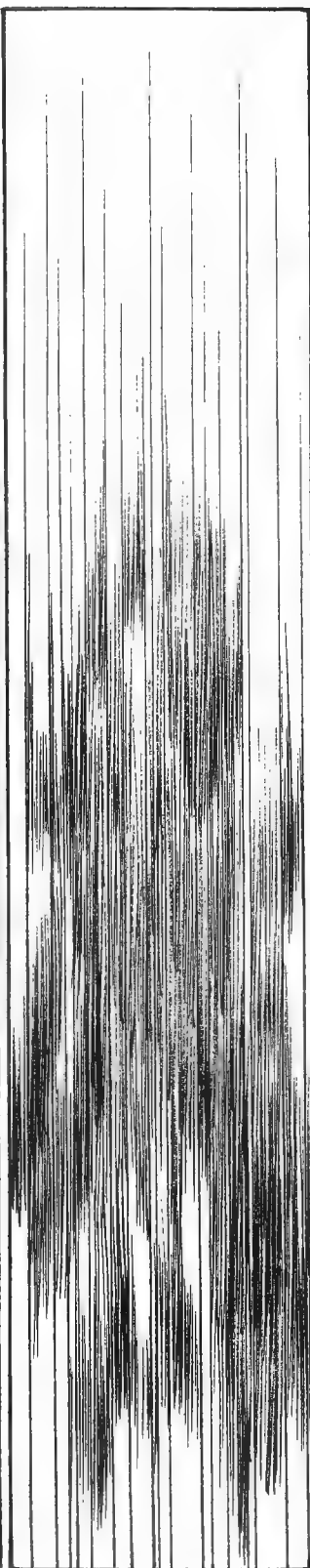
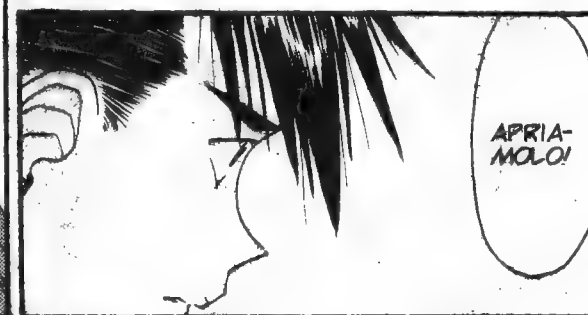
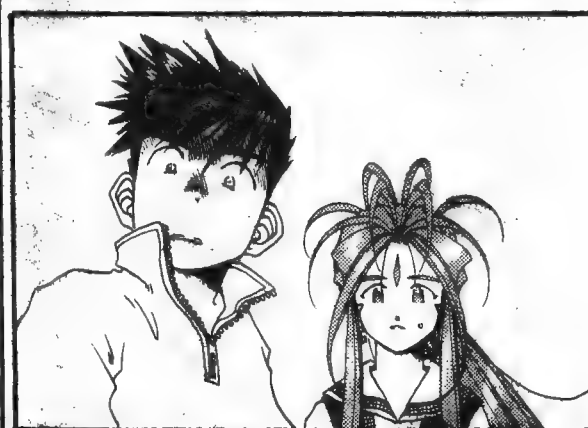
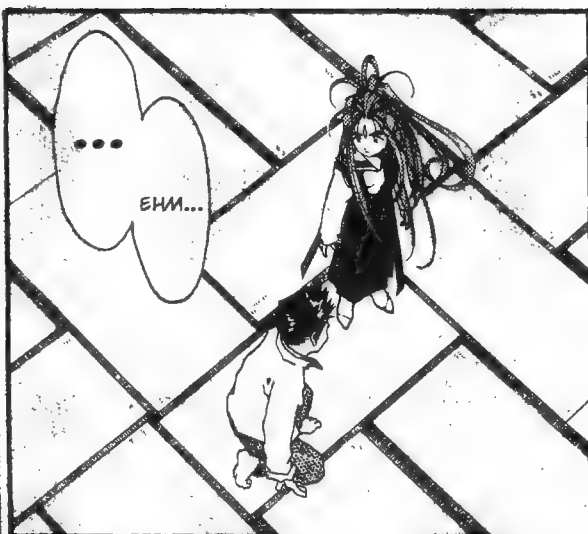
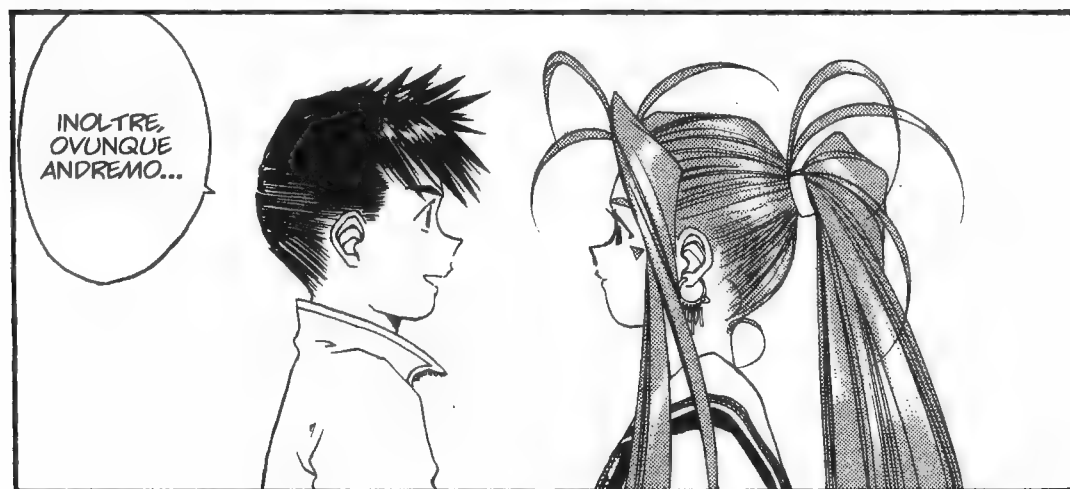
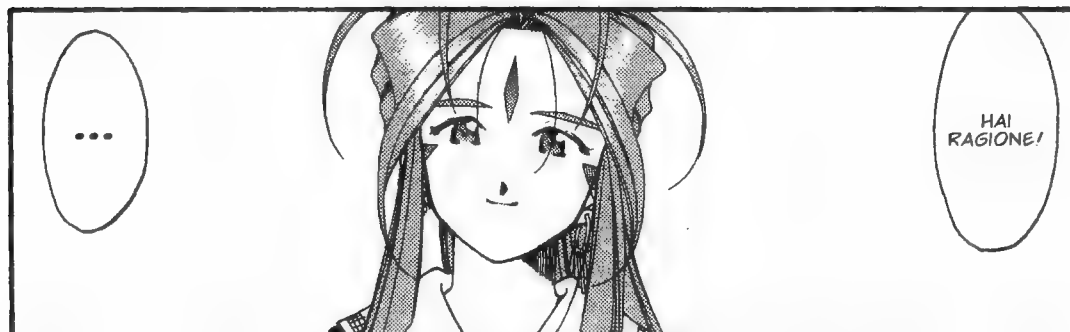
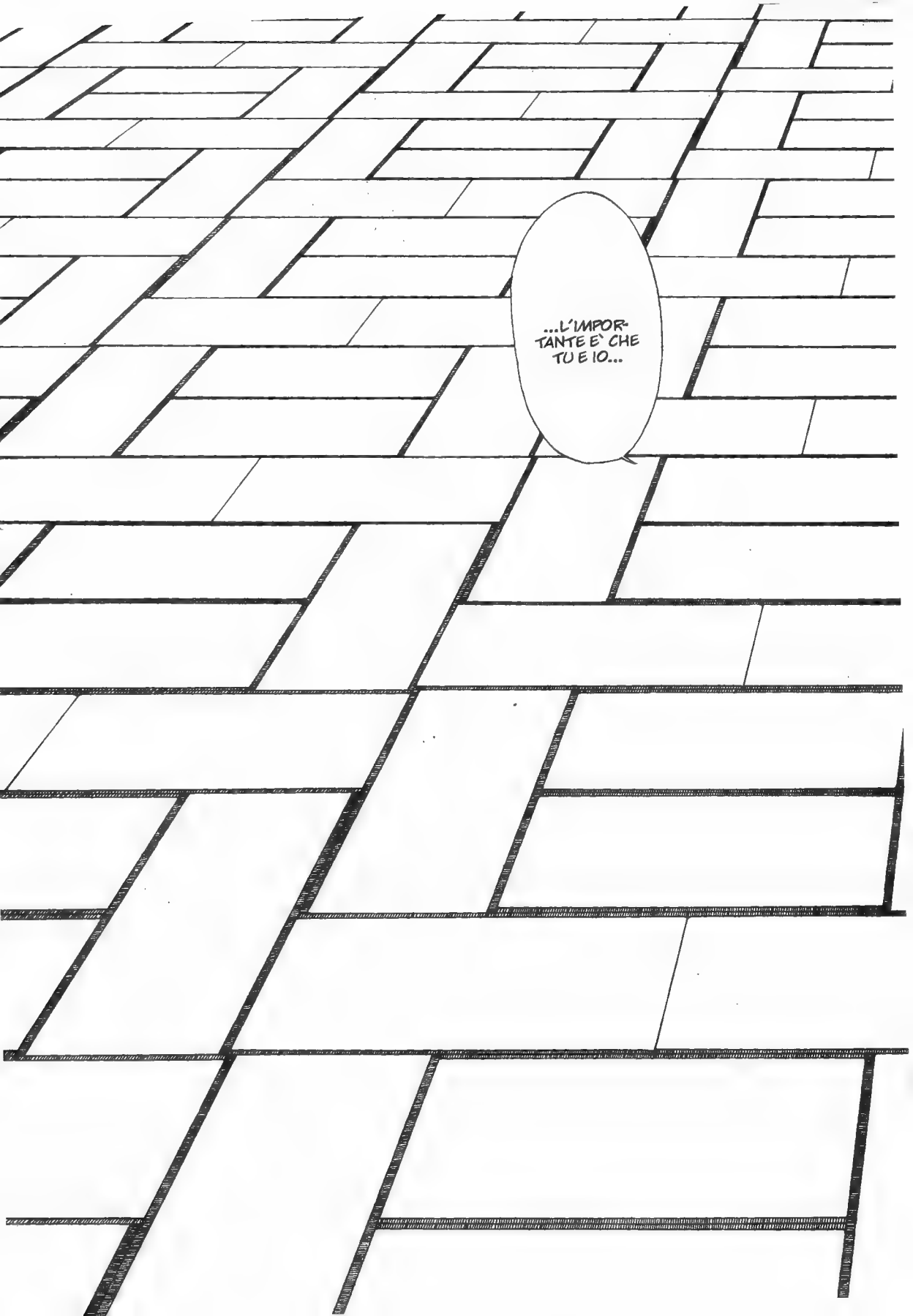
IMPOSSIBILE NO DI SICURO...

...

ALLORA NON HA ALCUN SENSO...
...MA MI CI VORREBBERO SEI GIORNI PER CO-STRUIRLO.

GRUMBLE

...HO PENSATO CHE FACENDO COSÌ, URD E SKULD POTREBBERO SENTIR-CI...
ECCO...
DUMP DUMP
CHE COS'HAI?!
OH, CHE STUPIDO CHE SONO!
COS...?
IL SOFFITTO E LE PARETI SI TROVANO OLTRE L'INFINITO...
...MA IL PAVIMENTO, POSSO CALPESTARLO...
TUMP

GIÀ!
MA CERTO! VERSO IL BASSO L'AMBIENTE NON È ESPANSO ALL'INFINITO!

HAI RAGIONE!
IN ALTRE PAROLE, SOTTO IL PAVIMENTO POTREBBE ESSERE RIMASTO TUTTO COME PRIMA!

ASPETTA UN MOMENTO!
BENE! PUÒ DARSI CHE FUNZIONI!

E SE NON FOSSE COSÌ...
UH?

BLINK

...
EHM...
APRIA-MOLO!
...POTREMMO RISCHIARE DI STRAPPARE LO SPAZIO...
...E CREARE UN PASSAGGIO SU UN UNIVERSO PARALLELO AL NOSTRO...

...PREFERISCO SCONFINARE IN UN MONDO COMPLETAMENTE IGNOTO!
PIUTTOSTO CHE RIMANERE NELLA SITUAZIONE ATTUALE, PERSI AL CENTRO DI UNO SPAZIO INFINITO...
HAI RAGIONE!
...
INOLTRE, OVUNQUE ANDREMO...

...L'IMPOR-
TANTE E' CHE
TU E IO...

...STIAMO SEMPRE INSIEME, BELLDANDY!
KEIICHI...

UH!
OOH...

...ISSA!
STHUMP

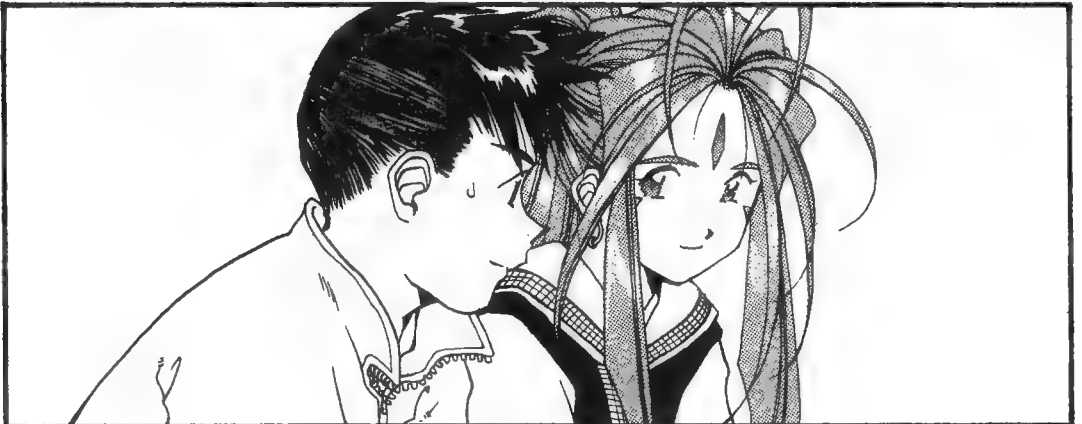
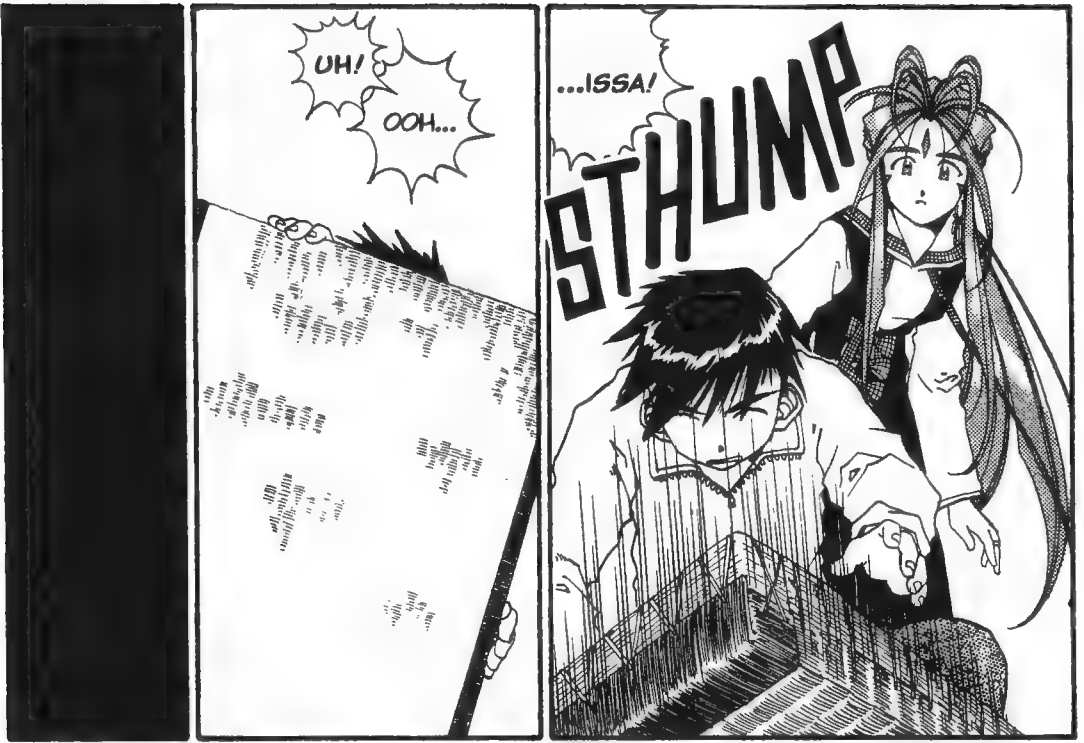
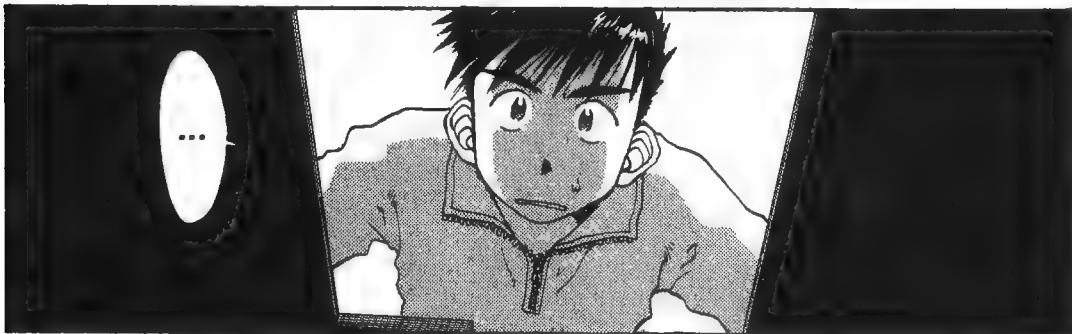
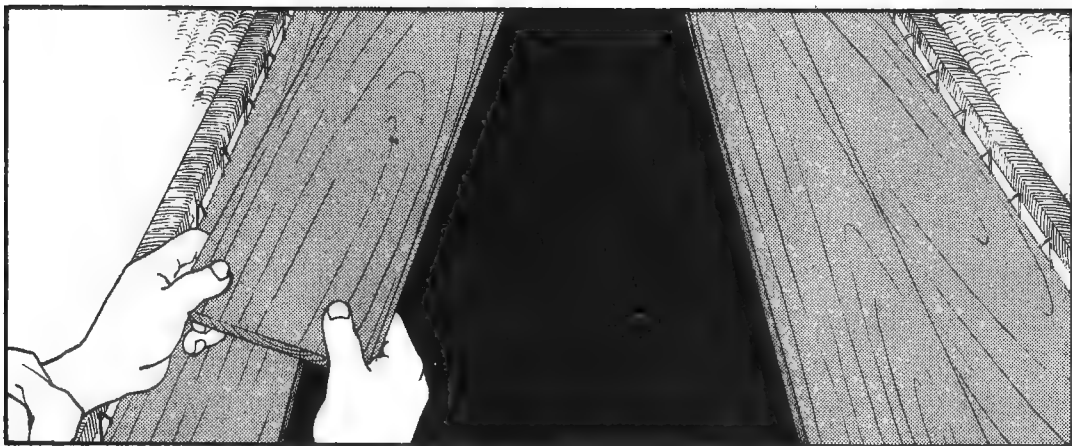
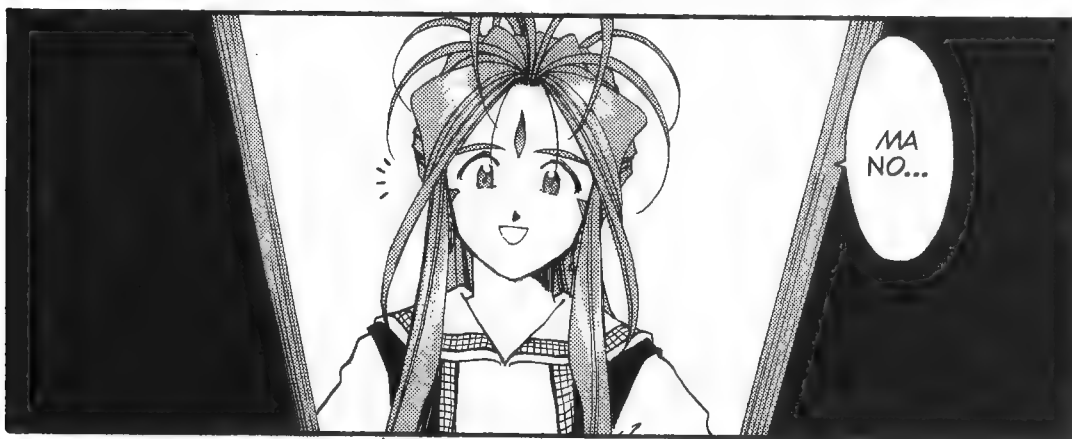
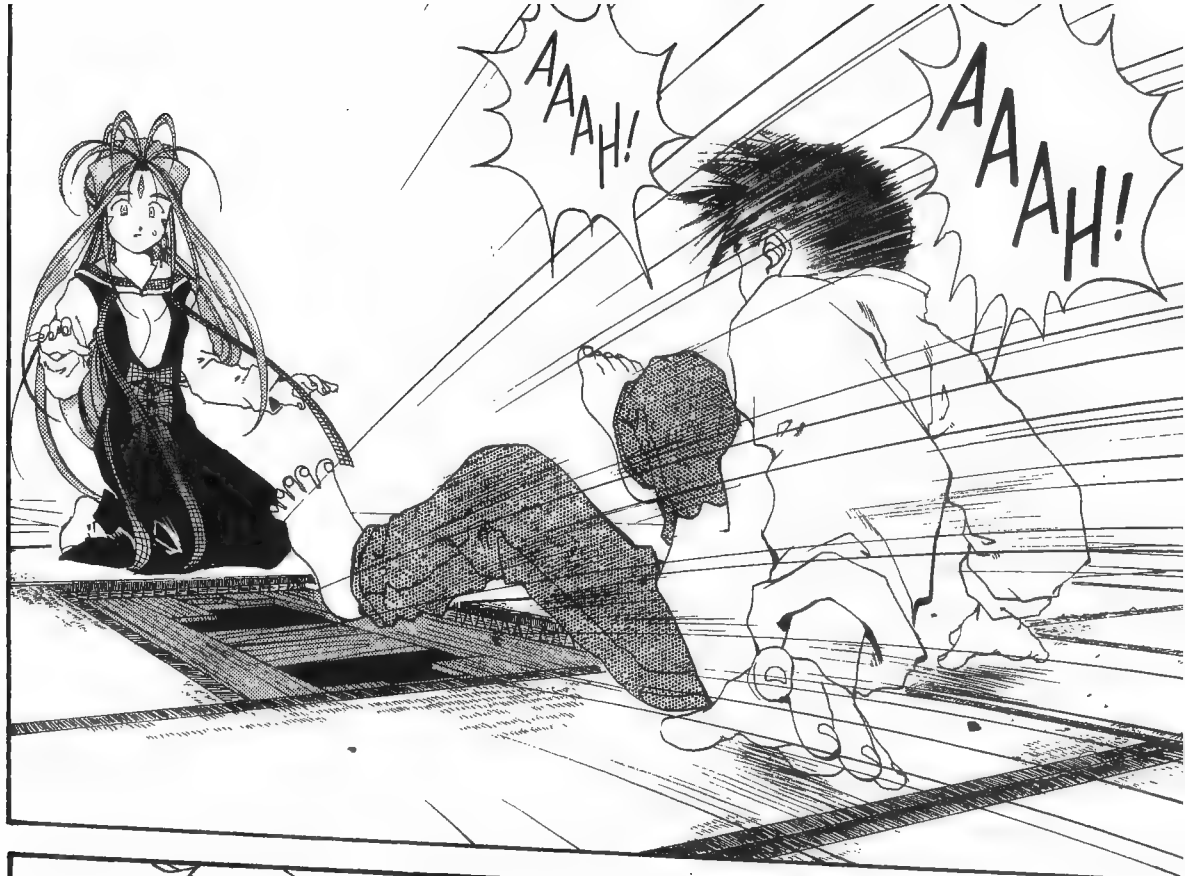
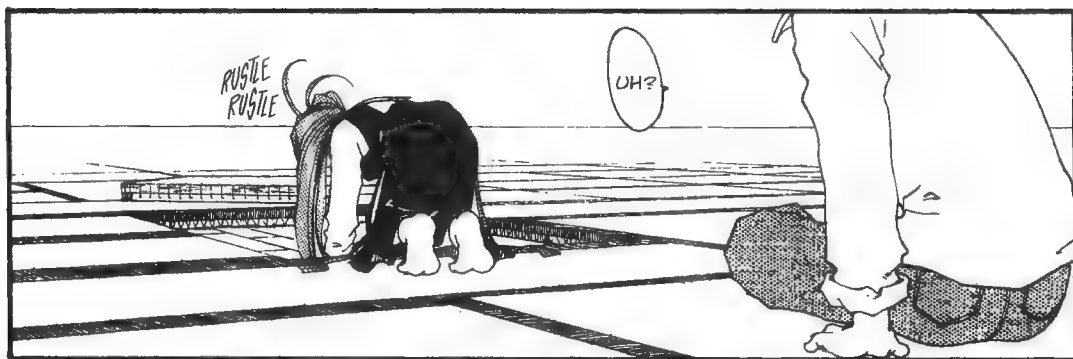
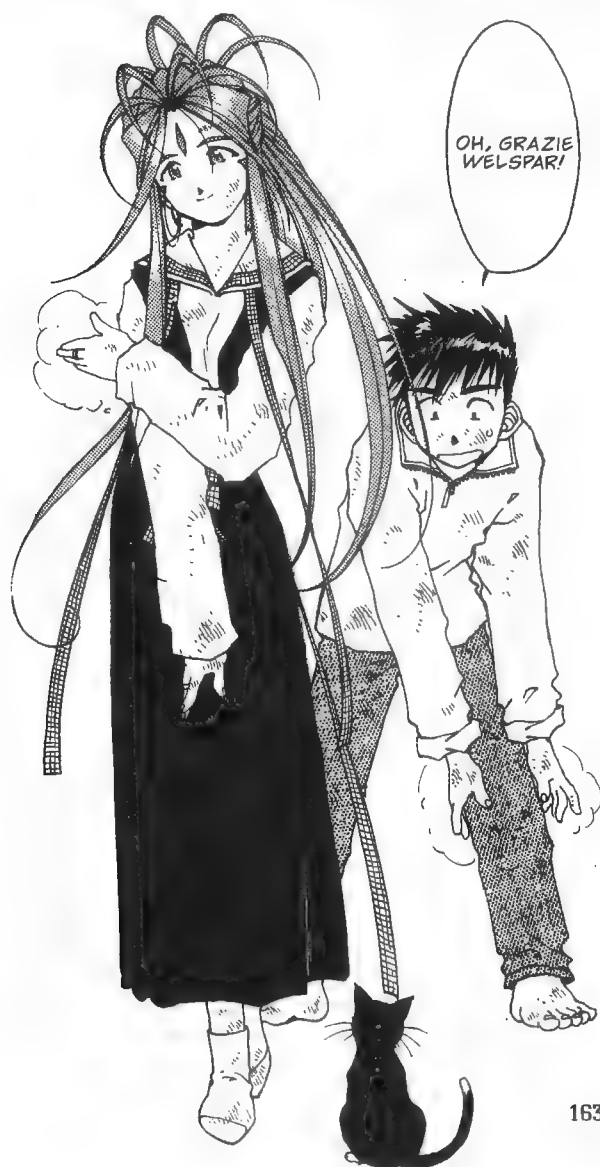
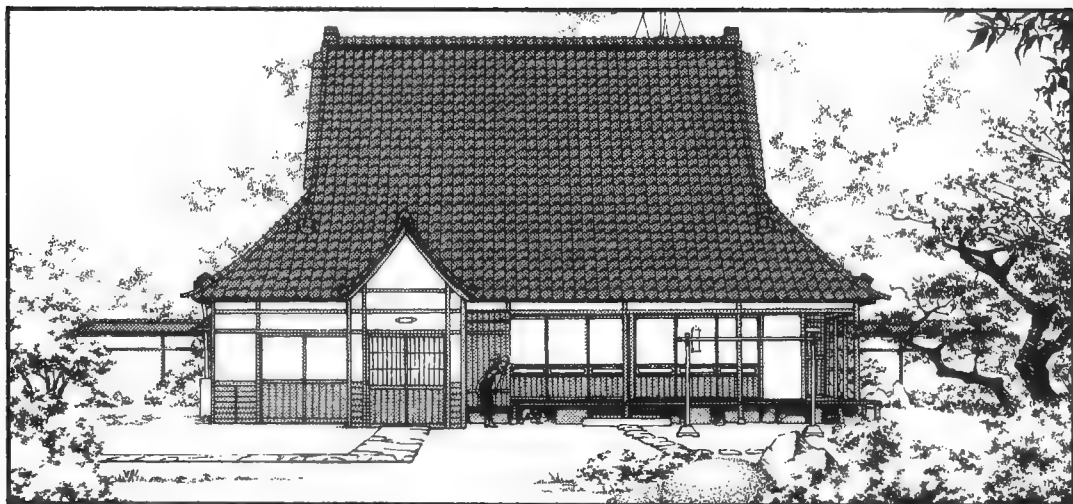
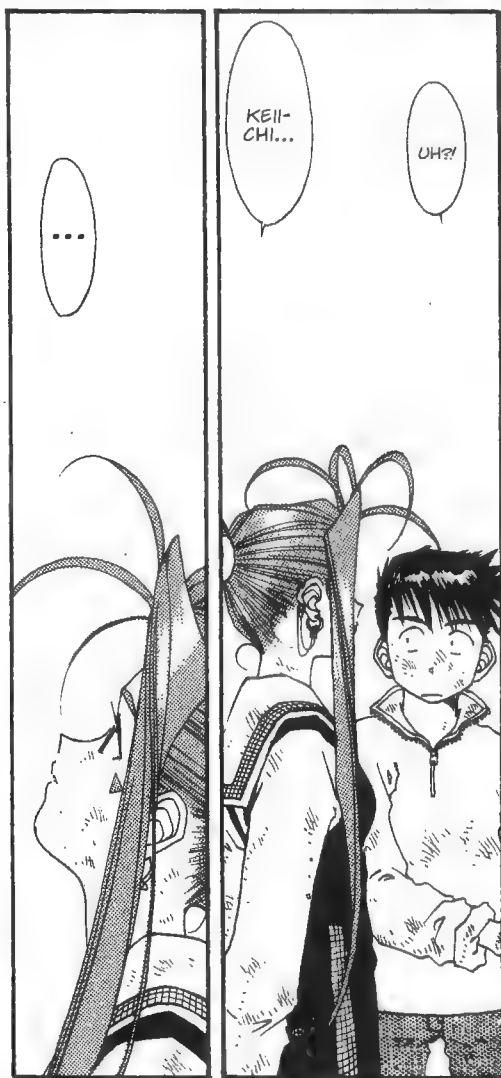
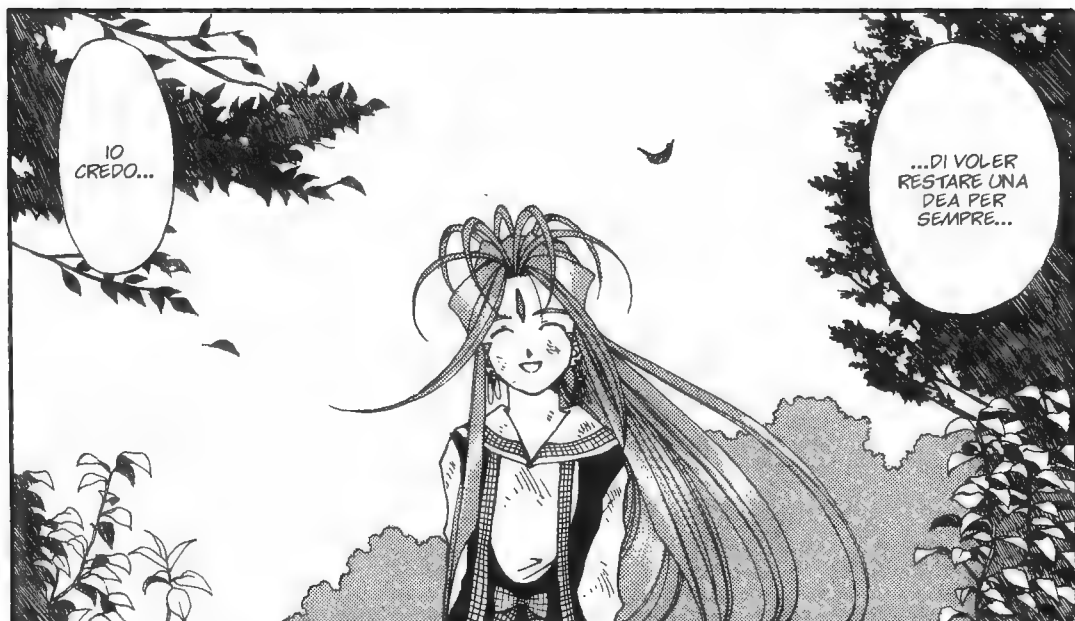
...

UNO... DUE...

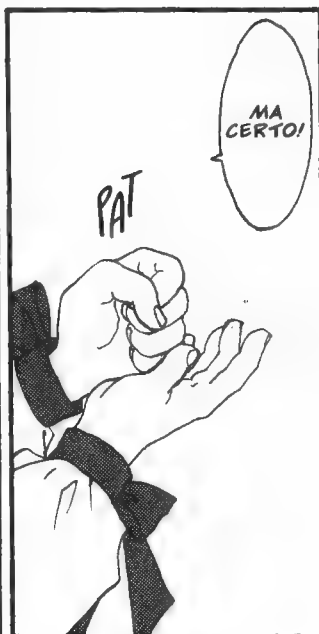
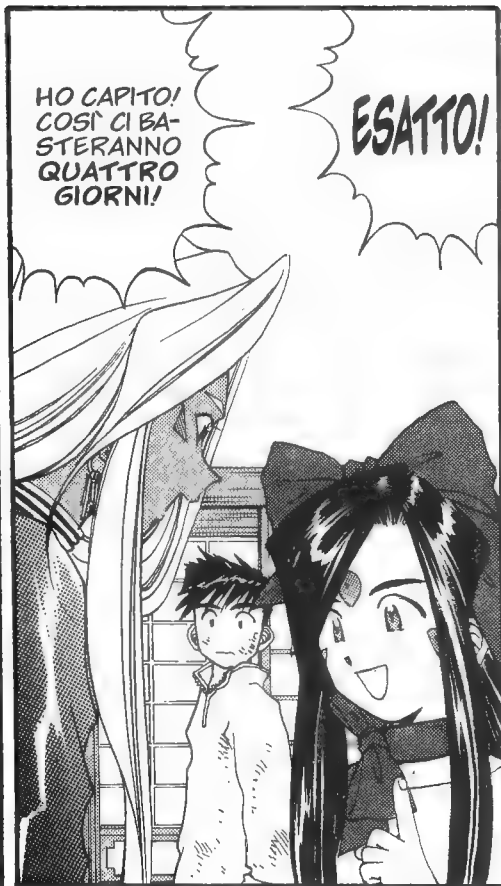
...TRE!
FLOP

BLINK
UH?!
BLINK
FLASH
UGH!

AAAH!
AAAAH!
E` UN UNIVERSO PARALLELO! E` L'INFERNO!
MA NO...

AVEVI
RAGIONE
TU...

OH, GRAZIE WELSPAR!
...
KEII-CHI...
UH?!

...DI VOLER RESTARE UNA DEA PER SEMPRE...
IO CREDO...

ALMENO POTREMO FARE A MENO DI SPORCARCI DI TERRA, SE CI TROVIAMO IN UN'ALTRA SITUAZIONE SIMILE...
ANCH'IO CREDO SIA MEGLIO COSÌ...

AH AH AH!
HAI RAGIONE!
MA CERTO!
PAT
ISTITUTO DI RICERCA DI SKULD

SE SI TRATTA DI UN DISPOSITIVO CHE ACCORCIA IL TEMPO DI TRE GIORNI, E' COME SE LO COSTRUISSI IN DUE GIORNI!
CHE NE DICI DI COSTRUIRNE DUE?!

HO CAPITO! COSÌ CI BASTERANNO QUATTRO GIORNI!
ESATTO!

E SE SI TRATTASSE DI UNO CHE ACCORCIA IL TEMPO DI UN GIORNO?
SAREI IN GRADO DI COSTRUIRLO IN MEZZA GIORNATA!

ALLORA... SE NE COSTRUIRAI SEI...?
OH, CHE MERAVIGLIA! RIUSCIRÒ A COSTRUIRLI IN SOLI TRE GIORNI!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda

DECISIONE

EXAXXION

4096
CANON
12 / 21

OM

PSHAKK
KRAKA
THOOM

ONDE D'URTO E SPOSTAMENTO D'ARIA PROVOCATO DALL'ESPLOSIONE IN ARRIVO! CAMPO ANTI-ELETTROMAGNETISMO ATTIVATO!
TUTTO RIENTRA NELLE PREVISIONI! NON C'È ALCUN PROBLEMA.
...MA SUPPONGO CHE PROBABILMENTE COLPIRÀ LA PARTE SUPERIORE...
SÌ. AVREBBE DOVUTO MIRARE ALLA PARTE INFERIORE DEL CARICO...
RIUSCIRÀ A COLPIRLO? AVETE CALCOLATO LA TRAIETTORIA?
SPARANDO CON LA CANNA INTERA, È QUASI IMPOSSIBILE CONTROLLARE IL PROIETTILE, ANCHE CON LA MODIFICA DELLA FORMA DELLA TESTATA...
XO5
CI SPERO DAVVERO...

HO INIBITO FORZATAMENTE IL LIMITATORE! ACCELERA!
AGLI ORDINI!
IL PROIETTILE È TROPPO VELOCE! MOLTO PIÙ DI TUTTI QUELLI CHE HA SPARATO FINORA!
MA NON FAREMO IN TEMPO!
FRENA... ANZI, NO... ACCELERA DI PIÙ!
L'EXAXXION HA SPARATO! È QUASI CERTO CHE ABBIA MIRATO A QUESTA UNITÀ...
AUMENTA LA VELOCITÀ DI DISCESA!
AGLI ORDINI!

SHOOM

LA CANNONATA DELL'EXAXXION COLPIRÀ IN PIENO L'ASSE DELL'ASCENSORE!

ATTIVA UN CAMPO DI DISTORSIONE GRAVITAZIONALE! LO FAREMO DEVIARE!

L'ENERGIA NON È SUFFICIENTE!

THOOM

NGGH...
THRRROOOOOOM
GWMP
IL LIMITE IMPOSTO DAL CONTROLLO INERZIALE DELLA SICUREZZA E` STATO SUPERATO! L'ASCENSORE SI SPEZZA!
L'ASSE E` STATO SPEZZATO APPENA SOPRA DI NOI! LA VELOCITA` DEL PIANO E` IN RALLENTAMENTO! L'UNITA` STRUTTURALE DELL'ASSE STA COLLASSANDO!
KRAAM
THOOM
BRAHM

ABBANDONIAMO IL GUSCIO!

USEREMO IL SISTEMA DI CONTROLLO GRAVITAZIONALE DELL'UNITÀ STESSA!

AGLI ORDINI, GENERALE SHESKA!

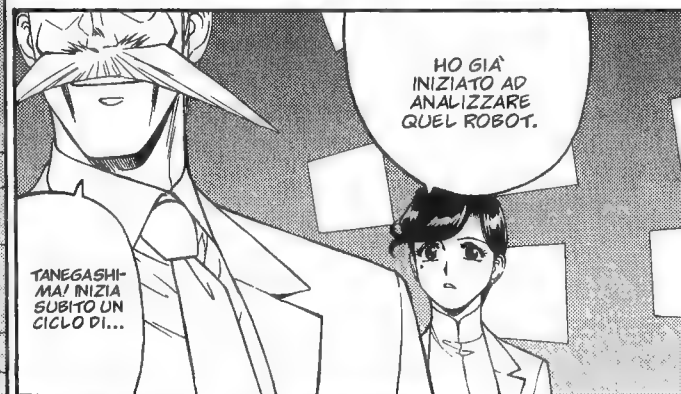
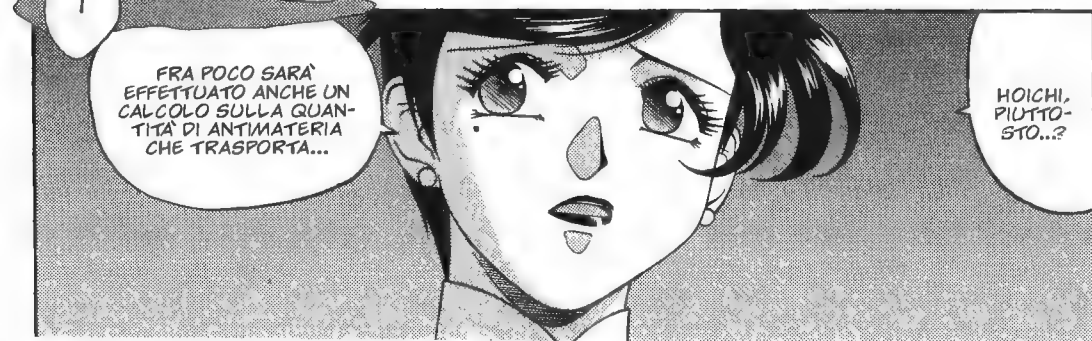
SSSHHMMMM

SISTEMI IN FUNZIONE. NON SI REGISTRANO DANNI.
CONTINUIAMO LA DISCESA COSÌ.
ORMAI SIAMO FUORI TRAIETTORIA, GRAZIE ALLA CURVATURA TERRESTRE.

SE SPARASSE CON UNA TRAIETTORIA CURVA, SAREMMO IN GRADO DI SCHIVARLA PER LA SUA SCARSA VELOCITÀ.
ATTERREREMO ALL'AEROPORTO DELLA BASE DEGLI ASCENSORI.

NO. FAREMO VENIRE LORO DA NOI.
QUINDI RAGGIUNGEREMO A TOKYO VIA TERRA?

CENTRO PRINCIPALE DI RIOFARD MOUNT, GIAPPONE!
QUI PARLA IL GENERALE SHESKA ZOBROZAFKA!
INVIATEMI TUTTI I DATI RIGUARDANTI GLI EFFETTI DELLA CANNONATA!

IMMAGINO CHE SCENDERÀ VERSO LA BASE DEGLI ASCENSORI, DATO CHE È IN LINEA...
L'HA MANCATO...
CHE PECCATO...
SE SOLO HOICHI AVESSE SPARATO DUE SECONDI PRIMA...
NON AVREBBE ALCUN EFFETTO.
CON UNA LUNGHEZZA DI CANNA PARI A DODICI VOLTE IL CALIBRO SAREBBE POSSIBILE COLPIRLO CON UN TIRO DIRETTO...
HO GIÀ INIZIATO AD ANALIZZARE QUEL ROBOT.
TANEGASHIMA! INIZIA SUBITO UN CICLO DI...
IL BERSAGLIO È IN DISCESA, MA NON IN CADUTA LIBERA...
A QUANTO PARE È IN FUNZIONE...
HOICHI, PIUTTOSTO...?
FRA POCO SARÀ EFFETTUATO ANCHE UN CALCOLO SULLA QUANTITÀ DI ANTIMATERIA CHE TRASPORTA...

HOICHI! SEI STATO TU A SPARARE?!
AKANE... TI SEI FATTA MALE?
SU, STA' CALMA, CARA...
PSHF
N-NO... STO BENE... M-MA COS'È STATA QUELL'ESPLOSIONE..?

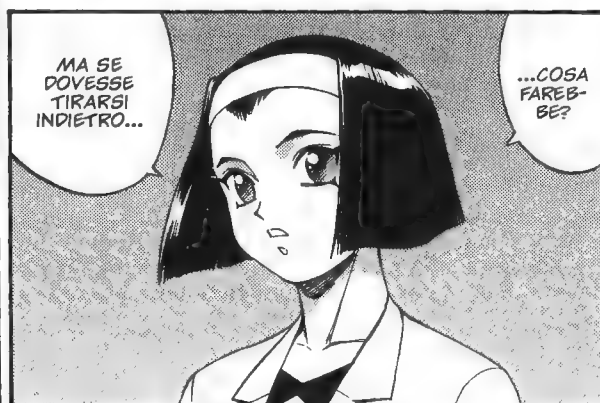
LO STANNO CALCOLANDO ORA NEL LABORATORIO DEL SIGNOR HOSUKE.
MI BASTA UN DATO APPROSSIMATIVO...
ISAKA... QUANTO DANNO ABBIAMO FATTO?

TRA I MILITARI, INVECE, SONO CIRCA DUECENTO TERRESTRI E CINQUECENTO FARDIANI...
DATO CHE ERA STATO DATO ORDINE DI EVACUAZIONE NELL'AREA INTERESSATA, FRA CIVILI TERRESTRI E FARDIANI CI SONO STATI CIRCA CINQUEMILA TRA MORTI E FERITI...
EXAXXION

S-SOLO PER AVER PREMUTO QUEL GRILLETTO DI MIA VOLONTÀ...
PSSH
CINQUEMILA CIVILI...
EXAXXION

EXAXXION
4096 CANNON 12/21
WHIIINNNN

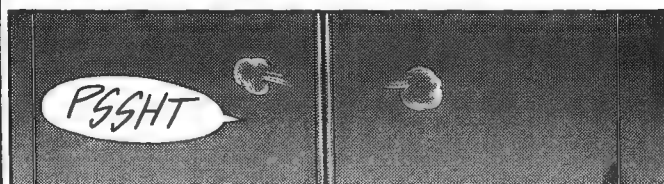
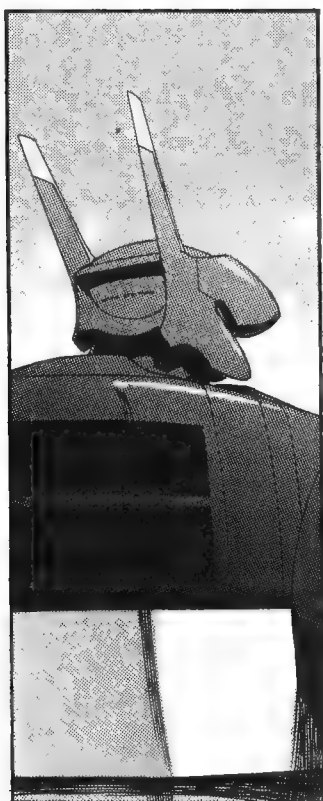
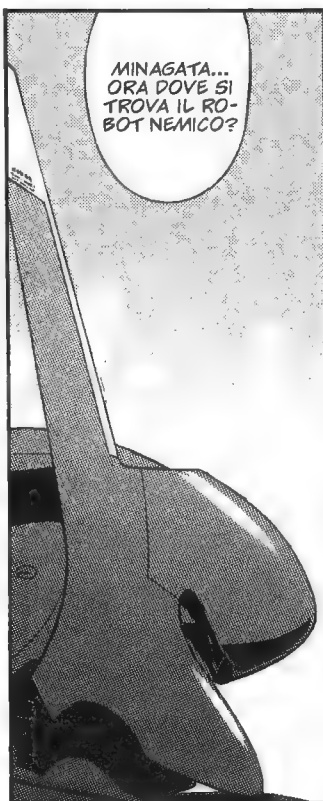
SIGNOR HOSUKE... FORSE NON DOVREBBE ESSERE COSÌ DURO...
ORMAI HOICHI È FUORI DAL MIO CONTROLLO... NON HA PIÙ SENSO CERCARE DI CONVINCERLO OGNI VOLTA, NÉ TANTO MENO TRATTARE CON LUI...

È UN'OTTIMA OCCASIONE PER VERIFICARE SE SARÀ IN GRADO DI IMBOCCARE **DA SOLO** LA STRADA PER DIVENTARE IL **VINCITORE**!
SBAM

MA SE DOVESSE TIRARSI INDIETRO...
...COSA FAREBBE?

POTREI SALIRE **IO** SULL'EXAXXION, A BORDO DI **ISAKA II**. MA SE HOICHI DOVESSE DARE L'ORDINE A ISAKA DI ATTIVARE IL SISTEMA DIFENSIVO, SAREI IMPOSSIBILITATO A FARLO...
SAREBBE STATO MEGLIO EVITARE DI IMPOSTARE LA PRIORITÀ ASSOLUTA AGLI ORDINI IMPARTITI DALL'INTERNO...
HO CONTATO **TROPPO** SU ISAKA!

APPENA IL ROBOT NEMICO FA QUALCHE MOVIMENTO, AVVISATEMI.
CERTO, ECCOCI!
OH, SÌ! ♡
REIKO, STIA... FARÒ UN BAGNO... FATEMI COMPAGNIA...
FACCIAMO UNA PAUSA!

E SE HOICHI LE CHIEDESSE AIUTO, COSA DOVREMMO FARE?
COME INVIDIO STIA...

HO INSERITO IN ISAKA TUTTI GLI SCHEMI RELATIVI ALLA MIA STRATEGIA!
WOW
DIGLI DI RIVOLGERSI A LEI!

PSSHT

MINAGATA HA ESEGUITO IL **MIO** ORDINE, INVECE DI DARE RETTA A QUEL VECCHIACCIO.

MINAGATA... ORA DOVE SI TROVA IL ROBOT NEMICO?

SEMBRA CHE STIA PER ATTERRARE ALL'AEROPORTO DELLA BASE DEGLI ASCENSORI.
SONO STATO **IO** A MANOVRARE L'EXAXXION...

ESISTE QUALCHE MODO PER POTER COMPENSARE LA VITA DI MIGLIAIA DI PERSONE? QUEL VECCHIACCIO NE E` CAPACE E IO **NO?!**

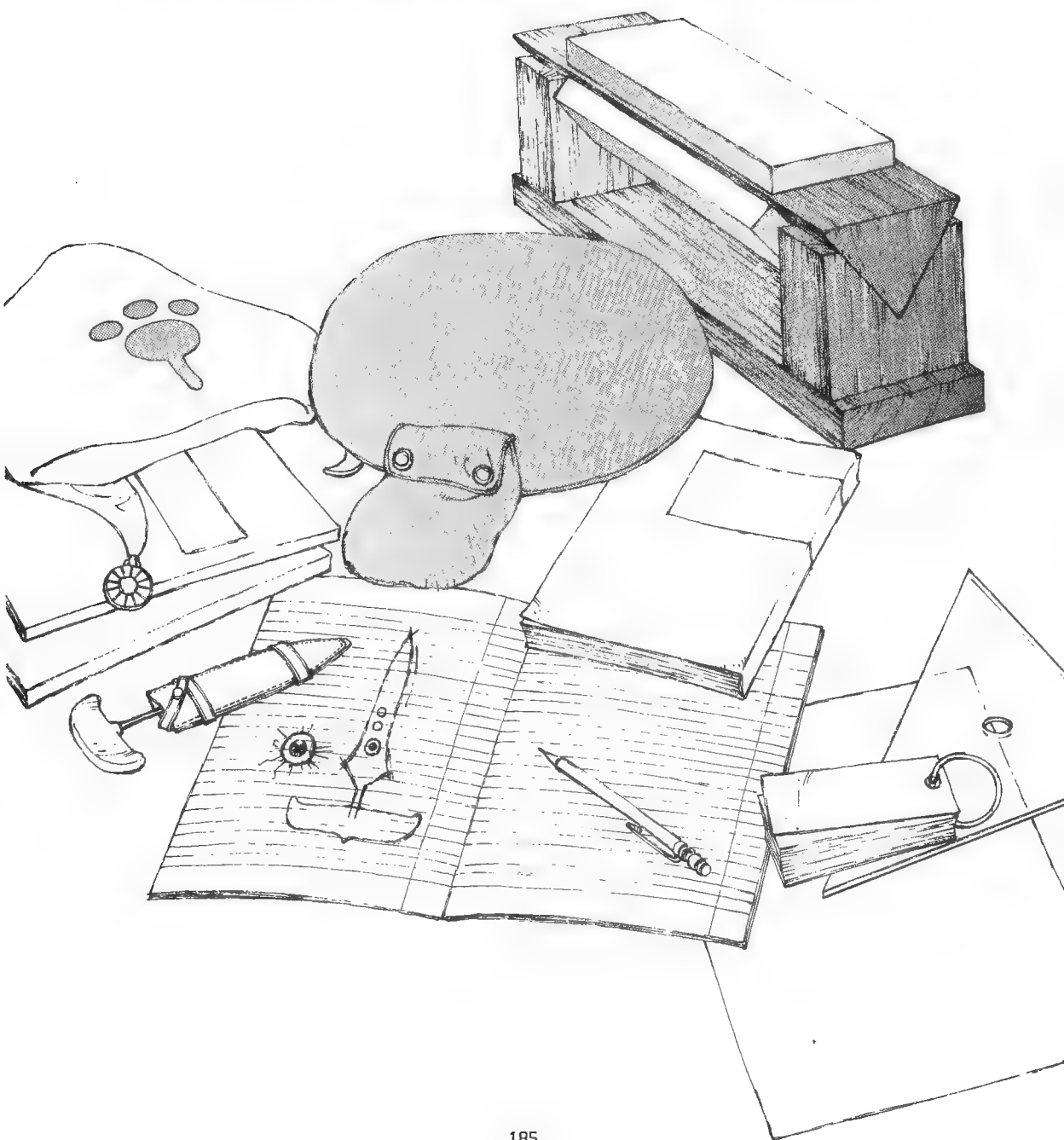
NESSUNO POTRA` MAI COMPENSARE LA VITA DI UN ESSERE UMANO... NEANCHE DI **UNO SOLO...**

L'IMPORTANTE E` CONQUISTARSI UN FUTURO IN CUI **PIU` PERSONE POSSIBILI** POSSANO SALVARSI...

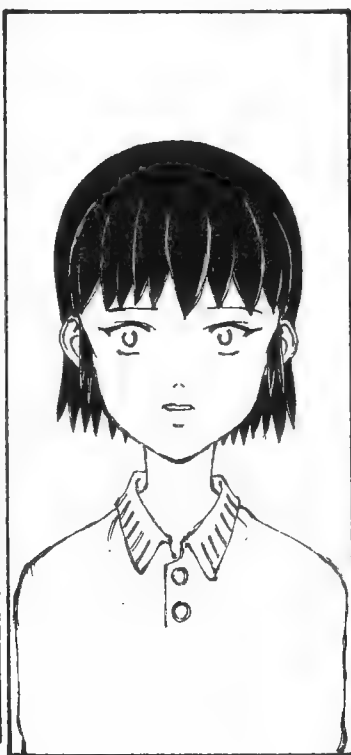
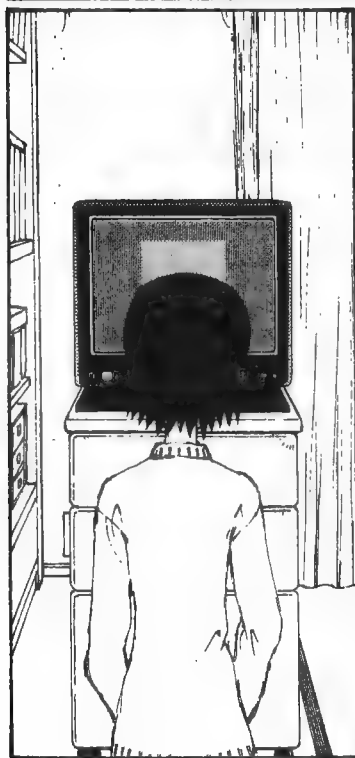
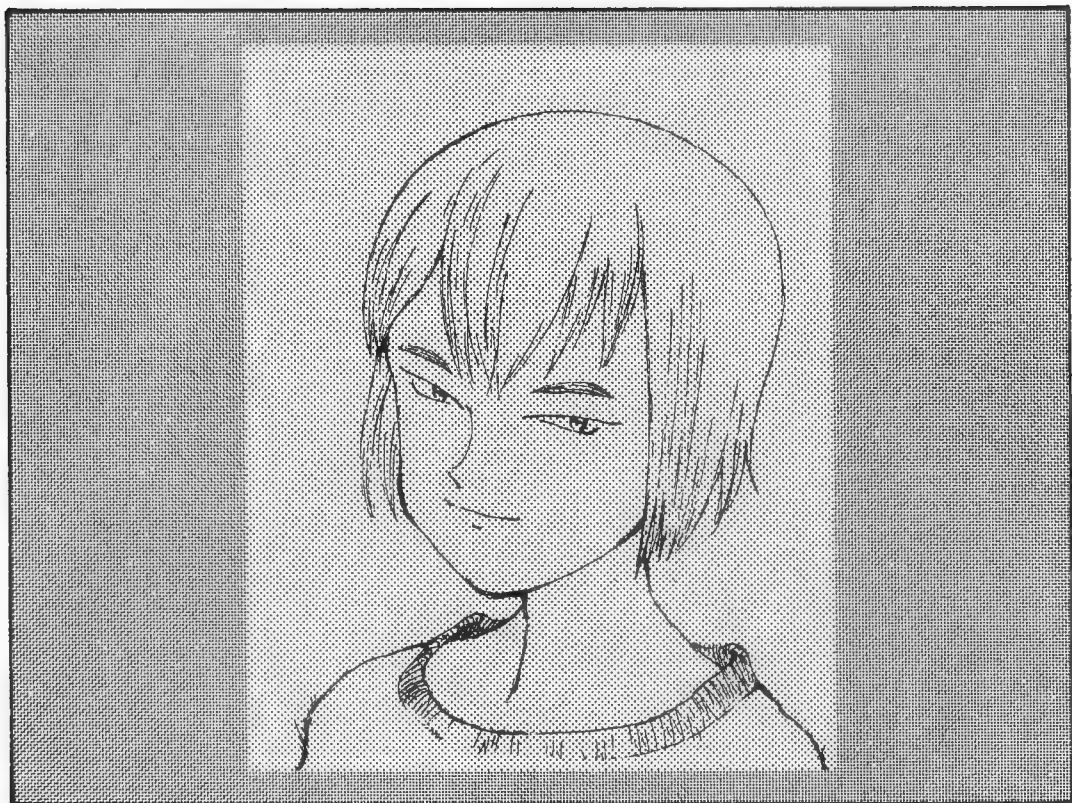
EXAXXION - CONTINUA

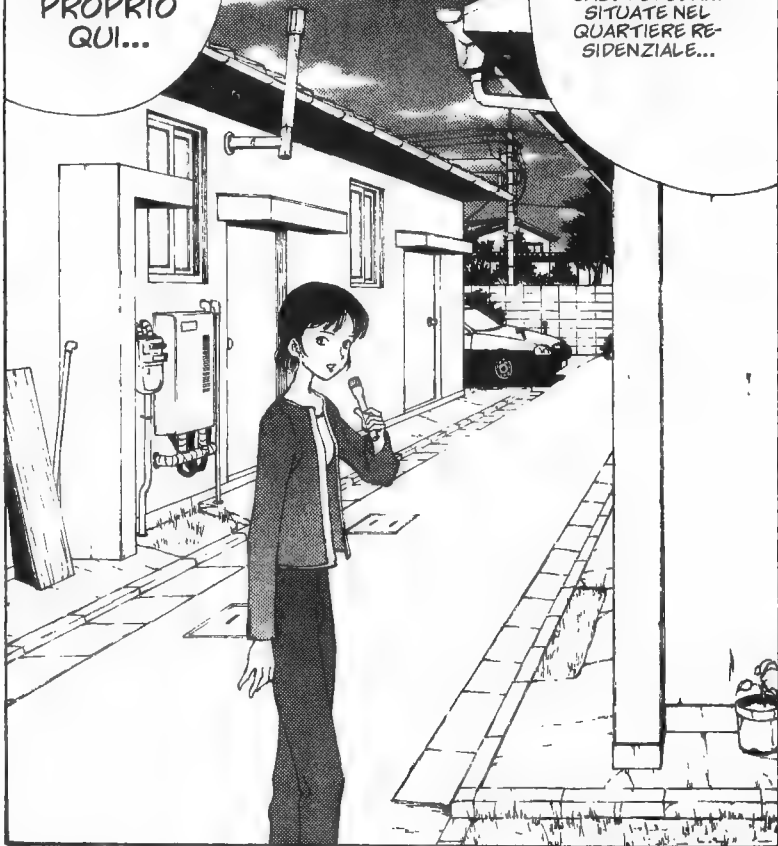
...A COSTO DI ESSERE CONSIDERATO IL PEGGIOR **MOSTRO** MAI ESISTITO!

NARUTARU di Mohiro Kito

A PROPOSITO DI TOMONORI KOMORI

SÌ, PRONTO?

OH, SHIINA, SEI TU... COSA TI È SUCCESSO?

M-MA
CHE...?

SALVE A TUTTI. STIAMO TRASMETTENDO IN DIRETTA DAL LUOGO IN QUESTIONE...

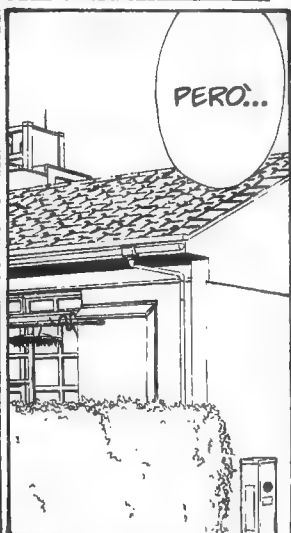
IL RITROVAMENTO E` AVVENUTO PROPRIO QUI...
...IN UNA DELLE CASE POPOLARI SITUATE NEL QUARTIERE RESIDENZIALE...

IL CADAVERE E` STATO IDENTIFICATO COME LA SIGNORA **AKEMI KOMORI**, UNA CASALINGA CHE VIVEVA PROPRIO IN QUESTA STANZA IN AFFITTO...

NON E` STATA TROVATA ALCUNA LESIONE ESTERNA DI PARTICOLARE RILEVANZA, E A GIUDICARE DALLE CIRCOSTANZE SI PRESUME CHE SIA MORTA A CAUSA DEL DISAGIO ECONOMICO IN CUI VIVEVA... PROBABILMENTE PER DENUTRIZIONE...
LA POLIZIA HA DECISO DI EFFETTUARE L'AUTOPSIA COME ORDINATO DALL'AUTORITA` GIUDIZIARIA PER INDAGARE SUI PARTICOLARI...

LA SIGNORA AKEMI VIVEVA DA SOLA CON SUO FIGLIO TOMONORI, CHE FREQUENTA IL SECONDO ANNO DELLA SCUOLA MEDIA...

TO-MONORI RISULTA DISPER-SO...
...DA POCO PRIMA DELLA FINE DELLE VACANZE ESTIVE...

PERÒ...
ESSENDO DI COSTITUZIONE DEBOLE E AFFLITTA DALL'ANSIA, PARE CHE STESSE QUASI SEMPRE RINCHIUSA IN CASA.
ERA LO STESSO TOMONORI CHE SI PRENDEVA CURA DI LEI.

ECCO LE TESTIMONIANZE CHE ABBIAMO RACCOLTO DAI VICINI E DAI COMPAGNI DI SCUOLA...

...MENTRE SI SUPPONE CHE POSSA ESSERE STATO COINVOLTO IN QUALCHE LOSCA FACCENDA...
LA POLIZIA STA TUTTORA CERCANDO DI RINTRACCIARLO...

OH, TOMONORI...
È VERAMENTE UN BRAVO RAGAZZO, E PENSA SEMPRE A SUA MADRE...
VENIVA A FARE LA SPESA QUASI TUTTI I GIORNI. VERAMENTE MOLTO EDUCATO.
UNA PERSONA COME LUI È RARA DA TROVARE OGGIGIORNO.
PER QUANTO NE SO, NEANCHE LUI È PARTICOLARMENTE ROBUSTO...
GIÀ... SONO UN PO' PREOCCUPATA...
LUI È MOLTO POPOLARE!
SÌ, PERCHÉ È GENTILISSIMO!
ANCHE LA SUA GRACILITÀ LO RENDE ATTRAENTE AGLI OCCHI DI TUTTI...
È UNA PERSONA BRILLANTISSIMA...
SUL SERIO, ERA IL PRIMO DELLA CLASSE!
DICEVA DI VOLER DIVENTARE MEDICO.
MA, NEL SUO CASO, NON SEMBRAVA UN TIPO ANTIPATICO...
GIÀ.

E' VERAMENTE UN BRAVO RAGAZZO.

...LA POLIZIA CERCA PIU' INFORMAZIONI POSSIBILI PER ARRIVARE SULLE TRACCE DI TOMONORI...
ANCHE PER INDAGARE SUI PARTICOLARI...

CHIUNQUE ABBIA SUE NOTIZIE, O ABBIA VISTO QUALCUNO CHE GLI SOMIGLIA, E' PREGATO DI CONTATTARE LE AUTORITA'...

SI TRATTA DI UNA VICENDA CHE SUSCITA MOLTI DUBBI, SU COME DOVREBBE ESSERE LA VITA DI QUESTE COMUNITA' NELLA SOCIETA' MODERNA...
A QUANTO PARE, E' STATO L'INSEGNANTE RESPONSABILE DELLA CLASSE DEL RAGAZZO A SCOPRIRE IL CADAVERE DELLA SIGNORA AKEMI, RECANDOSI A CASA LORO...

UN BREVE STACCO CON I CONSIGLI PER GLI ACQUI-STI...
...E COSÌ LA POLIZIA HA DECI-SO DI SEGUIRE LE TRACCE DI QUESTO RAGAZZO...
...RISUL-TARE DISPERSO DALLA FINE DEL MESE DI AGO-STO...

...UN BRAVISSI-MO RAGAZZO, MOLTO DEVOTO A SUA MA-DRE...

...ANCHE LUI E` CAGIONEVOLE DI SALUTE...

SI PRENDEVA CURA DELLA MAMMA CHE NON GODEVA DI OTTIMA SALUTE...

...A CAUSA DELLA SCOMPARSA DI TOMONORI...

...DICEVA DI VOLER DIVEN-TARE MEDICO, IN FUTURO...

...SI PRESUME CHE LA DONNA SIA MORTA DI FAME...

VEDI **KAPPA MAGAZINE** 92... **KB**

お食事
LA MORT

CHAK

OH, AKIRA... BUONGIORNO...
...RIESCI A FARE COLAZIONE?
NO... NON IMPORTA...

ECCO... IO... OGGI STARÒ FUORI PER UN PO'...
E LA SCUOLA...?
...CI ANDRÒ DA DOMANI... LO PROMETTO...

E SHIINA?
VERRÀ CON TE?
NO... BE'... LEI È A SCUOLA...
...SEI SICURA DI STARE BENE?

SÌ.

TWOOOT

NARUTARU - CONTINUA

concorso

otto tavole per mondo naif

La Hunter srl, in collaborazione con Kappa Edizioni e "Fumo di China", indice un concorso per una storia a fumetti.
Il concorso è aperto a tutti. Non ci sono limiti d'età. Possono partecipare sia esordienti sia autori che hanno già pubblicato.
Coloro che intendono partecipare devono realizzare una sequenza a fumetti non più lunga di 6 tavole prendendo spunto da una storia a fumetti apparsa sui primi 10 numeri della rivista "Mondo Naif" di Kappa Edizioni.
La storia scelta come spunto dev'essere ridisegnata con nuove inquadrature e nuove caratterizzazioni, i dialoghi possono essere reinventati o mantenuti identici.
Le storie così realizzate devono essere inviate in duplice copia entro il 31 maggio 2001 al seguente indirizzo:
1° Concorso **8 Tavole per Mondo Naif** c/o Hunter S.r.l. – Via Battiferro 12, 40129 Bologna.
Vanno inviate solo fotocopie, non saranno accettati né restituiti eventuali originali.
Il premio del concorso consiste nella pubblicazione di una storia inedita sulla rivista "Mondo Naif".
Se il vincitore sarà un disegnatore/trice, gli/le verrà proposta una sceneggiatura alla quale lavorerà con uno degli sceneggiatori che collaborano alla rivista.
Nel caso il vincitore sia un autore completo, sarà concordato un soggetto con la redazione della rivista al quale il vincitore/trice lavorerà sotto la supervisione di uno degli sceneggiatori della rivista.
Per partecipare al concorso è necessario acquistare, per un importo di almeno 36.000 lire, volumi a fumetti dal catalogo Kappa Edizioni o numeri della rivista "Mondo Naif". Sono esclusi i titoli non a fumetti.
L'importo va versato sul conto corrente postale Nr. 21444401 intestato alla ditta Hunter S.r.l., la fotocopia della ricevuta va inviata tramite lettera a: Hunter S.r.l. - Via Battiferro 12, 40129 Bologna, 1° Concorso **8 Tavole per Mondo Naif**.
Nella lettera occorre specificare se si intende partecipare al concorso in qualità di disegnatore o di autore completo. Inoltre bisogna specificare quali pubblicazioni di Kappa Edizioni si desidera ricevere per un importo pari alla somma versata.
La Hunter S.r.l. provvederà all'invio delle pubblicazioni, congiuntamente alla risposta di accettazione alla partecipazione al concorso. La busta di risposta conterrà inoltre un codice numerico di partecipazione che andrà successivamente restituito al momento della consegna del lavoro, e la dichiarazione per autorizzare la ditta Hunter S.r.l. al trattamento dei dati personali come prescrive la legge sulla Privacy. Tale dichiarazione dovrà essere restituita, firmata per accettazione.
Il nome del vincitore o della vincitrice sarà reso noto in occasione della Fiera del Fumetto di Rimini che si terrà dal 13 al 15 luglio 2001.

La giuria del premio **8 Tavole per Mondo Naif** è composta da:

Andrea Accardi ha pubblicato per Kappa Edizioni i volumi a fumetti *Gente di notte* e *Pazzo di te*. Ha firmato per *Esp* l'episodio *I dannati*.

Andrea Baricordi è responsabile del progetto 'Lupin Italia', per il quale ha scritto il volume a fumetti *Lupin III - Il violino degli Holmes*. Ha firmato *Lambrusco & Cappuccino* per "Mondo naif", e l'epidodio *Il lupo* per il volume di Keiko Ichiguchi *Oltre la porta*.

Massimiliano De Giovanni è direttore editoriale di "Mondo Naif" e sceneggiatore dei romanzi a fumetti *Gente di notte* e *Pazzo di te*. Ha scritto per *Lazarus Ledd* l'episodio *Tokyo Blues*, e l'epidodio *Il libro*, per il volume di Keiko Ichiguchi *Oltre la porta*.

Paolo Guiducci è direttore editoriale di "Fumo di China". È tra gli organizzatori della manifestazione Cartoon Club, e collabora alla rassegna di Prato e al MystFest di Cattolica curando mostre e incontri. Ha al suo attivo cataloghi e saggi.

Giovanni Mattioli è sceneggiatore dei romanzi a fumetti *Piera degli spiriti*, *Animali*, *Guarda che luna* e *Una casa a Venezia*. Lavora per Sergio Bonelli Editore scrivendo *Nathan Never* e *Legs Weaver*.

Valentina Semprini collabora con la manifestazione Cartoon Club. È caporedattrice di "Fumo di China", e direttore editoriale di "Mangagiornale". È referente regionale per l'Emilia-Romagna dell'associazione nazionale Anonima Fumetti.

Vanna Vinci ha pubblicato per Kappa Edizioni i volumi a fumetti *Ombre*, *Guarda che luna*, *Una casa a Venezia* e *Lillian Browne*. Lavora per Sergio Bonelli Editore disegnando *Legs Weaver*, e firma per "Linus" le strip de *La bambina filosofica*.

OFFICE REI di Hideki Nonomura & Sanae Miyau
COLLABORAZIONE FORZATA

TWOOOOT

CORRE IL TRENO...
CORRE NELLA NOTTE VA...
...E VOLERÀ NEL BLU FRA LUNE E STELLE...

* IL CELEBRE TRENO-PROIETTILE SUPERVELOCE - KB

COME UN SOGNO QUESTO TRENO VIAGGERÀ...
...NELLA NOTTE VOLA E VA...
FLAP FLAP
...PER FAVORE, EMIRU, SMETTILA DI CANTARE... MI VERGOGNO...
E POI QUESTO NON È UN TRENO A VAPORE CHE VIAGGIA NELLO SPAZIO, MA LO SHINKANSEN!*

SCUSAMI YUTA, NON RIESCO A TRATTENERE LA GIOIA!
QUESTA È LA PRIMA VOLTA CHE VADO A UNA SORGENTE TERMALE! ♡

OH, NO! LE TERME SONO CHIUSE... SOB!

DAI, ANDIAMO EMIRU.

LA LORO ABITAZIONE E` QUI DI FIANCO.

BENVENUTI, SONO **OKAWA**. SONO STATO IO A CHIEDERVI DI CONDURRE LE INDAGINI.

QUESTA E' MIA FIGLIA **AZUMI**.

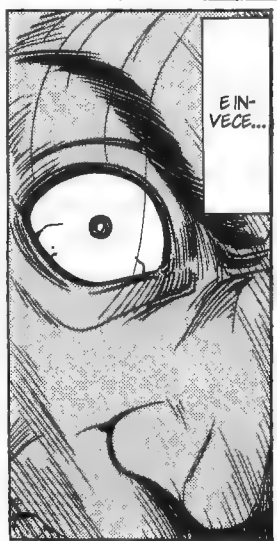
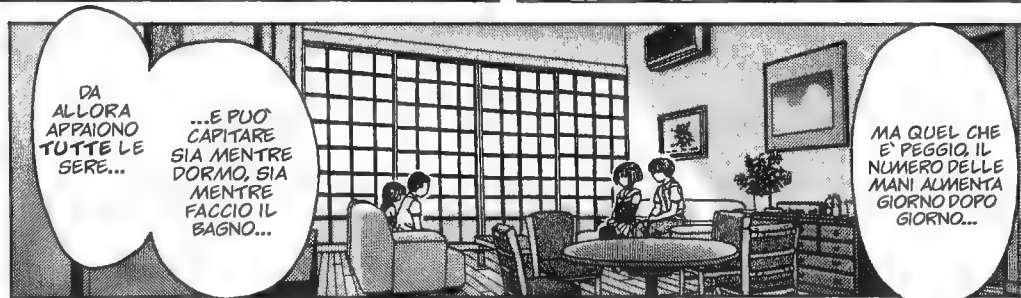
QUESTA CASA E` INFESTATA DA PRESENZE.

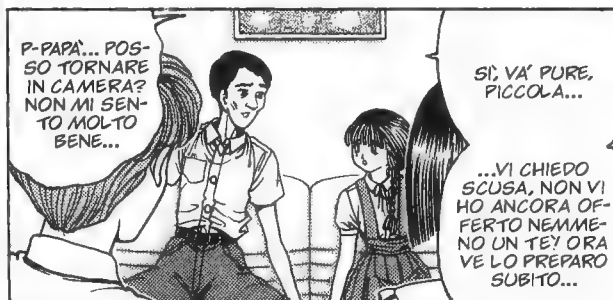
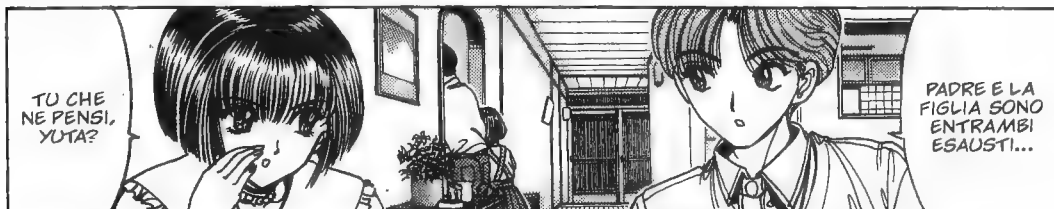
PRESENZE DI CUI POSSIAMO VEDERE LE MANI...

...VIDI SOLO DUE MANINE INFANTILI SULLA PUNTA DEL MIO PIEDE...

AAAH!

DA ALLORA APPAIONO TUTTE LE SERE...
...E PUÒ CAPITARE SIA MENTRE DORMO, SIA MENTRE FACCIO IL BAGNO...
MA QUEL CHE È PEGGIO, IL NUMERO DELLE MANI AUMENTA GIORNO DOPO GIORNO...

TAP
TAP
TAP
TAP
E LE PICCOLE MANI CHE ORMAI RIEMPIONO LA CAMERA SI DIRIGONO SEMPRE TUTTE VERSO DI ME...

ANCHE SUA FIGLIA AZUMI LE HA VISTE?
NO, PER NIENTE...
PER FORTUNA LE HO VISTE SOLO IO, FINORA...

MMM...

P-PAPÀ... POSSO TORNARE IN CAMERA? NON MI SENTO MOLTO BENE...
SÌ, VA' PURE, PICCOLA...
...VI CHIEDO SCUSA, NON VI HO ANCORA OFFERTO NEMMENO UN TÈ! ORA VE LO PREPARO SUBITO...

TU CHE NE PENSI, YUTA?
PADRE E LA FIGLIA SONO ENTRAMBI ESAUSTI...

NON INTENDEVO QUESTO...
MA IL FATTO CHE **SOLO** IL SIGNOR OKAWA VEDA I FANTASMI... NON TI SEMBRA **STRANO**?

DING DONG
OH... VADO AD APRIRE IO!

URCA!
UNA BIONDA! E' STRANIERA!

E ADESSO?! IL MIO INGLESE FA PENA...
EHM... HELLO...

BUONGIORNO.
E' QUESTA LA CASA DEL SIGNOR TAKAYUKI OKAWA?

UH?! PARLA GIAPPONESE?!
AH, S-SÌ, CERTO...

MI CHIAMO ALICE LINDSAY...
SMILE

QUESTO E` UN MIO COLLEGA, IL SIGNOR KOMEI JO.
E` UN GIGANTE! E NON RIESCE A NASCONDERE I MUSCOLI NEMMENO SOTTO QUEGLI ABITI...

SIAMO DELL'ISTITUTO DI RICERCA SULLE SCIENZE PARANORMALI FAN.
L'ISTITUTO DI RICERCA FAN?!

ABBIAMO SAPUTO CHE IN QUESTA CASA SI VERIFICANO DEI FENOMENI PARANORMALI...
...PER CUI, VORREMMO CHE CI PERMETTESTE DI INDAGARE...

COSA?!

TUTUM TUTUM TUTUM

IO SONO EMIRU SUWA, LA DIRETTRICE DI OFFICE REI, AGENZIA INVESTIGATIVA SUI FENOMENI PARANORMALI!
DIETRO ESPLICITA RICHIESTA DEL SIGNOR OKAWA ABBIAMO INIZIATO LE INDAGINI SU QUESTO CASO...
...QUINDI VI PREGO DI ANDARVENE!
WHUMP

...BENCHE` SIA UNA BELLISSIMA RAGAZZA...
NOI SIAMO VERI PROFESSIONISTI, MA IN GIRO CI SONO ANCHE MOLTI TRUFFATORI... BISOGNA STARE MOLTO ATTENTI...
BLINK
MI SEMBRA SOSPETTO IL FATTO CHE QUALCUNO SI OFFRA SPONTANEAMENTE DI CONDURRE LE INDAGINI... ANCHE SE E` UNA BELLISSIMA RAGAZZA...
OH, CAPISCO...

USATE I NOSTRI STESSI METODI?!
COSA?!
ANCHE VOI ADOTTATE METODI SCIENTIFICI COME NOI!
QUELLI SONO GLI APPARECCHI CHE USATE NELLE VOSTRE INDAGINI, VERO?

PIACERE DI CONOSCERVI! FAREMO AMICIZIA SICURAMENTE!
SMILE SMILE
SE I NOSTRI METODI SONO UGUALI, POTREMO CONDURRE LE INDAGINI INSIEME!

NON PUOI DECIDERLO DA SOLA!

HANF
HANF
HANF
HANF

HANF
HANF
HANF
HANF
HANF
HANF

CCCRR
HANF
HANF
HANF
HANF
RIP
RIP

AAAH! OH, MIO DIO!

SIGNOR OKAWA!

L-LA FACCIA... LA MIA FACCIA!

GGGH

SIGNOR OKAWA, SI CALMI!

NON SI PREOCCUPI, NON È SUCCESSO NIENTE!

E LEI NON È STATO FERITO!

ORA NON C'È PIÙ NULLA DI CUI AVERE PAURA!

SSS

LO SO, LO SO... DEV'ESSERE STATO SPAVENTOSO...

IL SUO CUORE BATTE FORTISSIMO...

CORAGGIO... ORA RESPIRI PROFONDAMENTE E SI RILASSI...

ORA E' TUTTO A POSTO...

YUTA, NON E' IL CASO DI STARSENE LI' IMPALATI. PREPARA SUBITO GLI APPARECCHI.

SÌ` OTTIMA IDEA! INSTAL-LIAMOLI!
CHE?!
...MENTRE NOI INSTALLIAMO LE TELECAMERE IN OGNI PUNTO DELLA CASA E CI OCCUPIA-MO DI MISURARE LA TEM-PERATURA!
VOI DI OFFICE REI PREPARATE LA BASE...
DOB-BIAMO FINIRE TUTTO ENTRO LE OT-TO!
NON C'E` TEMPO DA PERDERE!
SÌ!
DIAMOCI DA FARE!
CLAP
ZOW
MI SONO FATTA COINVOLGE-RE DAL SUO RITMO!
ACCI-DENTI!
EHI
GIUDICANDO DAL SUO MODO DI CALMARE LA GENTE, OLTRE CHE DA COME IM-PARTISCE ORDINI, DEV'ESSERE UN'ESPERTA DI PSICOLOGIA!
SMILE SMILE
E` UNA DEGNA RIVALE...

TI TENGO D'OC-CHIO, ALICE LINDSAY!
NON VA AFFATTO SOTTOVA-LUTATA!

CHAK CHAK
...DOPO-TUTTO...
ALL'INIZIO QUEI DUE MI SEMBRAVANO UN PO' SOSPETTI, MA CREDO CHE NON SIANO NIENTE MALE...

UNA RAGAZ-ZA DOVREBBE ESSERE SEM-PRE GRAZIOSA ED ELEGANTE COME LEI...
SIGH

E IL SUO MODO DI PARLARE E' MOLTO RAFFINA-TO!
QUEL SUO SORRISO ANGELICO E' INCREDIBIL-MENTE AFFA-SCINANTE!
I CAPELLI SEMBRANO D'ORO E LA PELLE E' BIANCA COME LA NEVE!
SZOCK
SZOCK
SZOCK

RATTLE
INOLTRE, ALICE E' MOLTO CA-RINA... L'HAI NOTATO AN-CHE TU...?

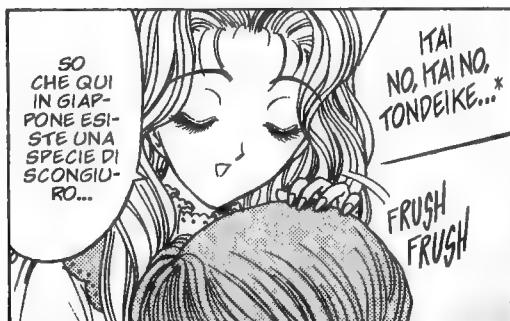
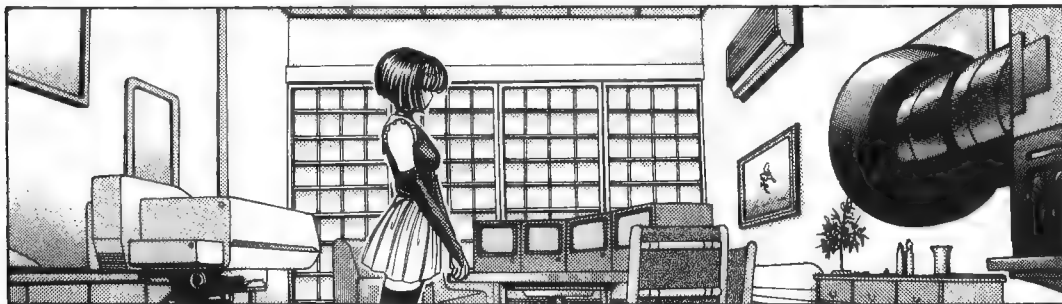
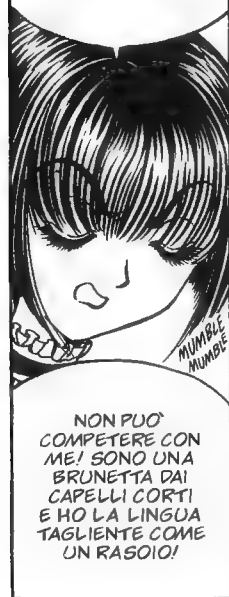
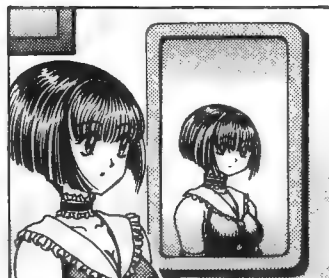
PAT PA!
AHIO, CHE MA-LE...

MI E' SCIVO-LATO!
OH, SCU-SA!
SDONK

ECCO UNA PERSONA CHE NON CAPISCE I SENTIMEN-TI DI UNA RAGAZZA. IMPARATE.
MA PERCHE' SFOGAR-SI SU DI ME?!
QUELLA STUPIDA DI EMIRU L'HA FATTO SICURAMENTE AP-POSTA! PROBABIL-MENTE PERCHE' NON E' CONTENTA DI COL-LABORARE CON UN CONCORRENTE...

HAI UN BERNOCCOLO.

METTIAMOCI UNA POMATA...

ALICE È DAVVERO PREMUROSA...

* DOLORE, DOLORE, VATTENE VIA... KB

BENE...
STUMP
NO
NO
NO
VORREI SAPERE COSA CI TROVA YUTA IN QUEL GENERE DI RAGAZZA CRESCIUTA EVIDENTEMENTE NELLA BAMBAGIA!
MUMBLE MUMBLE
NON PUO' COMPETERE CON ME! SONO UNA BRUNETTA DAI CAPELLI CORTI E HO LA LINGUA TAGLIENTE COME UN RASOIO!
MA FORSE A YUTA E' PROPRIO QUESTO CHE NON PIACE...
IL MIO NOME E' EMIRU SUWA... ONORATA...
CHE PIACERE FARE LA SUA CONOSCENZA...
URGH

MA CHE STO FACENDO?! E' ASSURDO!
SIGH

PERCHE' PARLI CON LO SPECCHIO?

SMILE SMILE
D-DA QUANTO TEMPO SEI QUI?!

DA QUANTO...?
SMILE SMILE

NON PUO' COMPETERE CON ME! SONO UNA BRUNETTA DAI CAPELLI CORTI E HO LA LINGUA TAGLIENTE COME UN RASOIO!

DA QUANDO STAVI DICENDO QUESTO!
SMILE

C-COSA C'E'...?
WHUMP
DIMMI UNA COSA, EMIRU!

ALICE LINDSAY E' DAVVERO TEMIBILE!
CASPITA, CHE CARATTERINO!
SMILE SMILE

CHE?!
A TE PIACCIONO I BISCOTTINI?

PERCHE', SAI, IO PORTO SEMPRE CON ME BISCOTTINI FATTI A MANO, PER GLI SPUNTINI NOTTURNI!
PREGO, ASSAGGIALO!
M-MA CHE SIGNIFICA QUESTO COSO GIGANTESCO?! ALTRO CHE BISCOTTINO... BISCOTTONE!
OH... ...NON TI PIACE A FORMA DI GATTO?
GUARDA, HO ANCHE IL PINGUINO! E PURE L'ELEFANTE E' CARINO!
E' LA PRIMA VOLTA CHE RIESCO A FARNE UNO...
PERO' IL MAIALINO NON TE LO POSSO CEDERE...
QUI
E' STATO DIFFICILISSIMO FARGLI IL CODINO!
PFFF
EMIRU...?
AH AH AH AH AH!

SEI PROPRIO UNA SAGOMA, ALICE!
E` INUTILE... MI ARRENDO!

RUSTLE RUSTLE

CAVOLI, CHE SETE! NON C'E` UN SUCCO DI FRUTTA, QUI?

COS...?!
RATTLE

QUI C'E` QUALCOSA!
SENTO UNA PRESENZA!
BASH

AH... ECCO... NON SI PUO' ANCORA DIRE NULLA...
CHE SPAVENTO! CREDEVO CHE FOSSE UN FANTASMA!
COME VANNO LE INDAGINI?
CAPISCO...
DROP
UEEEE'
CHE SIA UNA MIA IMPRESSIONE?!
IL PIANTO DI UN BAMBINO?!
DROP
UEEE'
NON E' UN'IMPRESSIONE! E' DAVVERO IL PIANTO DI UN BAMBINO!
DROP
DROP

GURGLE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
GURGLE

UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE
UEE

UEE
UEE
UEE
PAT
PAT
UEE

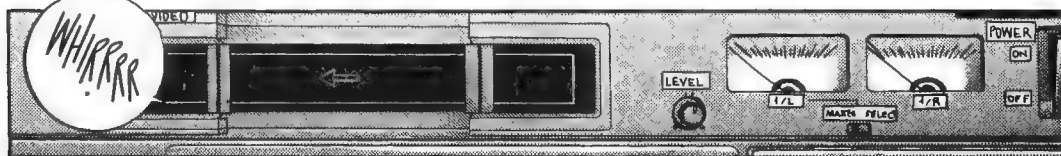
UEE'
UEE'
UEE'
UEE'
UEE'
UEE'
UEE'

UEE'
UEE'
UEE'
M-MA... QUESTA BAMBINA È...

AAAAH!

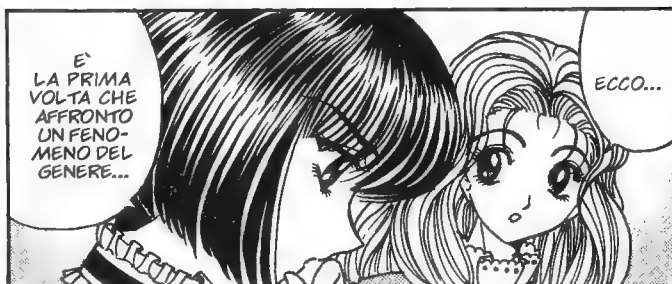
SIGNOR OKAWA!
YUTA!

CHE DIAVOLO E` SUCCESSO, YUTA?!

SONO SCOMPARSI...

WHIRRRR
LEVEL
POWER
ON
OFF

E` STRANO... NE` LA TELECAMERA, NE` LA TERMOGRAFIA...
...NE` GLI ALTRI APPARECCHI DI MISURAZIONE HANNO CAPTATO NULLA...
COSA SIGNIFICA?

GIA'! NON SI E` VERIFICATO ALCUN ABBASSAMENTO DELLA TEMPERATURA, IL CHE E` UN FATTO TIPICO DURANTE L'APPARIZIONE DI FANTASMI...
VUOL DIRE CHE NON SI TRATTA DI UN FENOMENO DI APPARIZIONE DI FANTASMI?

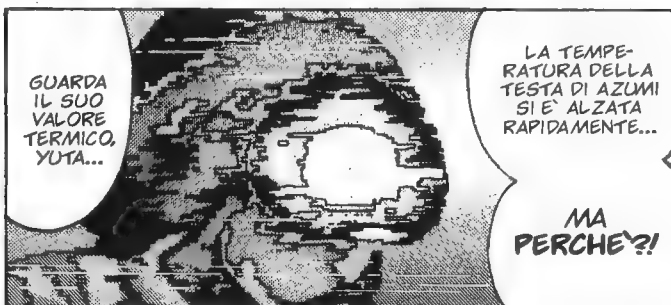
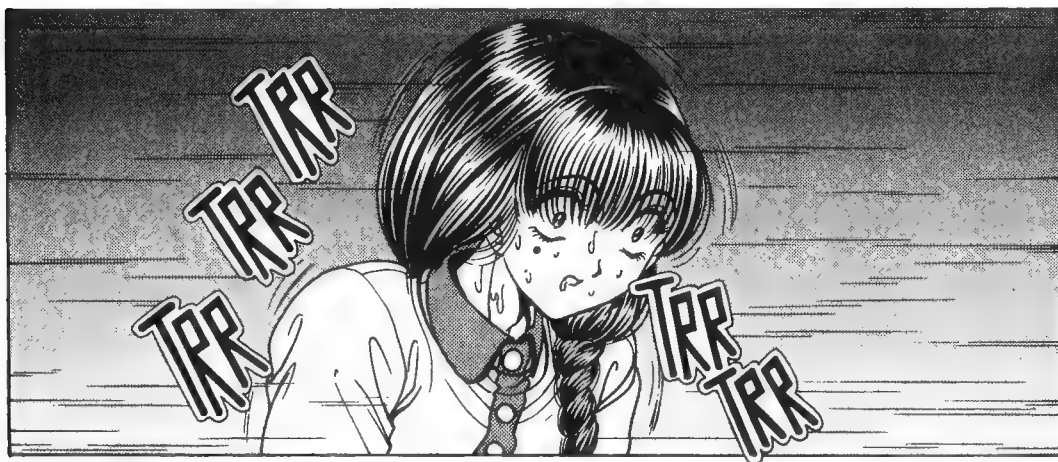
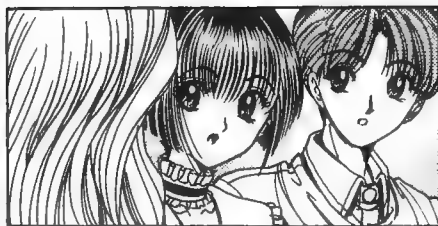
...MA DATO CHE LI HA VISTI ANCHE YUTA, QUESTA IPOTESI E` DA ESCLUDERE...
ALL'INIZIO SOSPETTAVO CHE SI POTESSE TRATTARE DI QUALCHE ALLUCINAZIONE DEL SIGNOR OKAWA...

ECCO...
E` LA PRIMA VOLTA CHE AFFRONTO UN FENOMENO DEL GENERE...

...QUESTO, IN EFFETTI, NON E' UN FENOMENO IN CUI C'ENTRANO I FANTASMI...

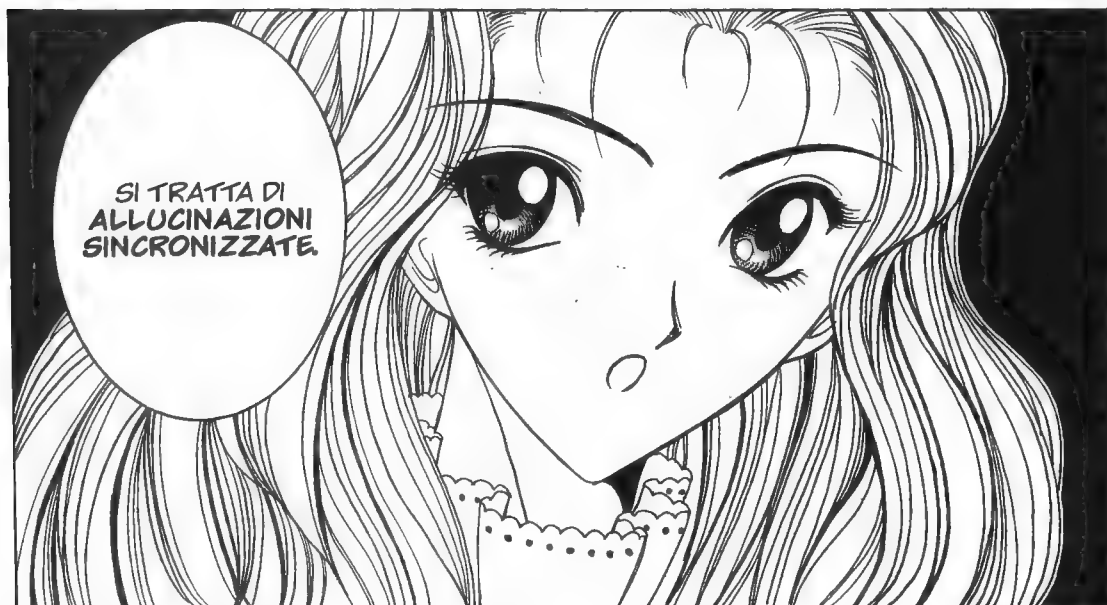
QUESTE IMMAGINI SONO STATE RIPRESE NELLA CAMERA DI AZUMI, E RISALGONO ALLA STESSA ORA IN CUI SI E' VERIFICATO IL FENOMENO...
GUARDATE QUI...

TRR
TRR
TRR
TRR
TRR

LA TEMPERATURA DELLA TESTA DI AZUMI SI E' ALZATA RAPIDAMENTE...
MA PERCHE'?!
GUARDA IL SUO VALORE TERMICO, YUTA...

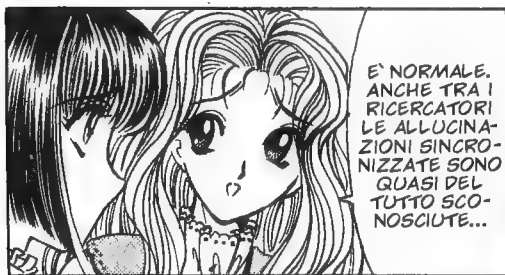
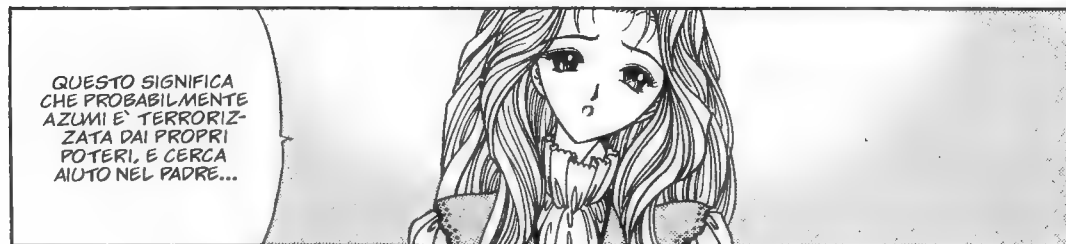
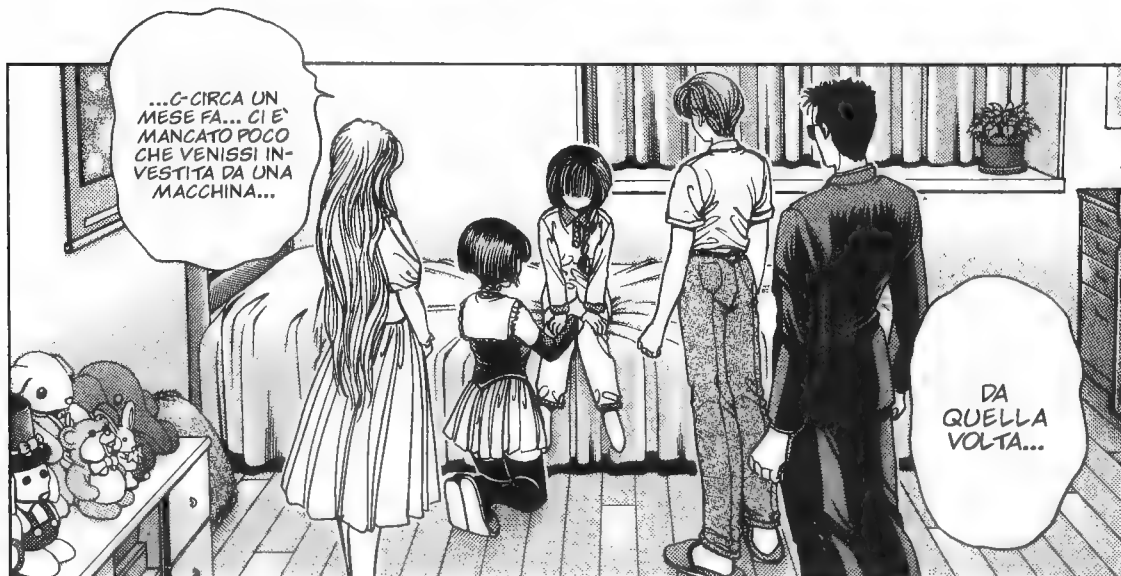
IL COMPORTAMENTO DI AZUMI E' DAVVERO STRANO...

AZUMI È DOTATA DI **POTERI PARANORMALI.**

COME SAPETE ANCHE VOI, DI SOLITO CHI È DOTATO DI CERTE CAPACITÀ PUÒ FAR PARTE DI DUE DIVERSE CATEGORIE PRINCIPALI... POTERI PSICOCINETICI E POTERI ESP...

SÌ...
...MA I SUOI SONO MOLTO RARI...
AZUMI È DOTATA DI POTERI ESP, DUNQUE?

SI TRATTA DI **ALLUCINAZIONI SINCRONIZZATE.**

ALLUCINAZIONI SINCRONIZZATE?

GIÀ.
SONO POTERI CON CUI È POSSIBILE TRASMETTERE I PROPRI SENTIMENTI AL PROSSIMO SOTTO FORMA DI **ALLUCINAZIONI.**

NEANCH'IO...
NONOSTANTE MI OCCUPI DI INDAGINI SUI FENOMENI PARANORMALI, NON SAPEVO UNA COSA COSÌ IMPORTANTE...

E` NORMALE. ANCHE TRA I RICERCATORI LE ALLUCINAZIONI SINCRONIZZATE SONO QUASI DEL TUTTO SCONOSCIUTE...
COME...?
COME IMMAGINAVO... AZUMI E` LA CAUSA DI TUTTO...
SOTTO L'OCCHIO DI **TUTTE** QUELLE BAMBINE, C'ERA UN **NEO**...
AVEVANO UN NEO **NELLO STESSO PUNTO** IN CUI CE L'HA AZUMI!
QUESTO SIGNIFICA CHE PROBABILMENTE AZUMI E` TERRORIZZATA DAI PROPRI POTERI, E CERCA AIUTO NEL PADRE...
...C-CIRCA UN MESE FA... CI E` MANCATO POCO CHE VENISSI INVESTITA DA UNA MACCHINA...
DA QUELLA VOLTA...

CERTO... IN MOLTISSIMI CASI I POTERI LATENTI VENGONO IN SUPERFICIE A CAUSA DI INCIDENTI O MALATTIE...
IO... IO...
...NON SONO PIU` NORMALE...
SIGH SIGH
SAREBBE MEGLIO SE MORISSI SUBITO!
SHAK
SHAK
SHAK
SHAK
SHAK

VOGLIO MORIRE!

SPROOSH
AZUMI!
NON AGITATEVI! SONO SOLO ALLUCINAZIONI!
KOMEI!
PSSHT
TUMF
AZUMI!
NON C'È BISOGNO DI PREOCCUPARSI, SIGNOR OKAWA... L'HO FATTA SEMPLICEMENTE ADDORMENTARE GRAZIE A UN'ANESTESIA ISTANTANEA...

MA SE AZUMI NON VOLESSE ACCETTARLE, E` POSSIBILE IMPORLE UNA SORTA DI SIGILLO IPNOTICO CHE LE INIBIREBBE DEL TUTTO...
SIGNOR OKAWA...
...BISOGNERA` INSEGNARE AD AZUMI COME CONVIVERE E CONTROLLARE QUESTE SUE NUOVE CAPACITA` SENZA RESTARNE SCHIACCIATA...

...PER CUI DOBBIAMO PENSARE AL SUO FUTURO...
ORA SIAMO SICURI CHE AZUMI E` DOTATA DI POTERI PARANORMALI...

IO E MIA FIGLIA VOGLIAMO TORNARE ALLA VITA NORMALE CHE AVEVAMO PRIMA DI TUTTO QUESTO!
PER FAVORE, LE PONGA IL SIGILLO!

...MA LA DECISIONE FINALE STA A LEI...
FORTUNATAMENTE IL NOSTRO STAFF E` IN GRADO DI FARE ENTRAMBE LE COSE...

COSA?!
DESIDERO OPPORMI A QUESTA SCELTA.

L'ISTITUTO FAN SARÀ FELICE DI OCCUPARSI DI AZUMI...

...S-SÌ...
...BASTA FIRMARE QUI, VERO?
SIGNOR OKAWA!
AL SIGNOR OKAWA È SUCCESSO QUALCOSA!
ALICE!
CHE DIAVOLO GLI HAI FATTO?!
IO? NIENTE. HO SOLO OTTENUTO IL SUO CONSENSO...
WHUMP
DOVE CREDETE DI ANDARE?!

YAAH!

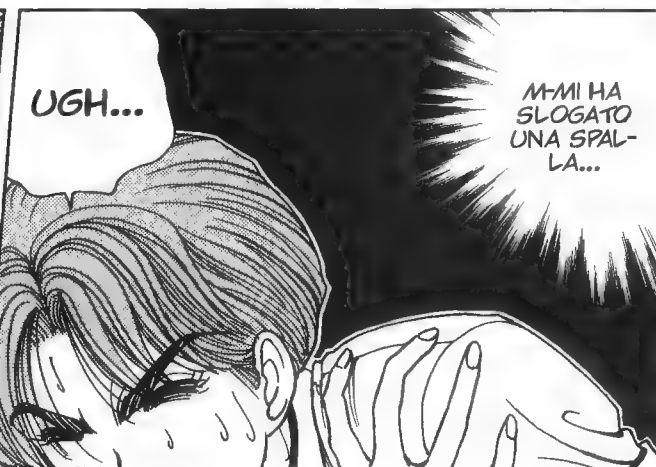
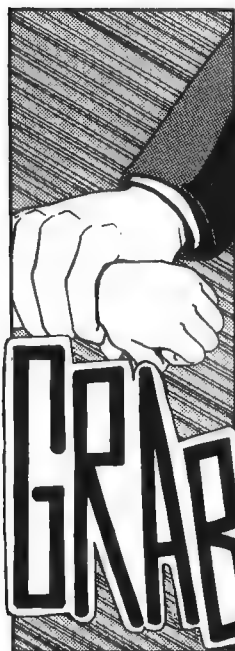
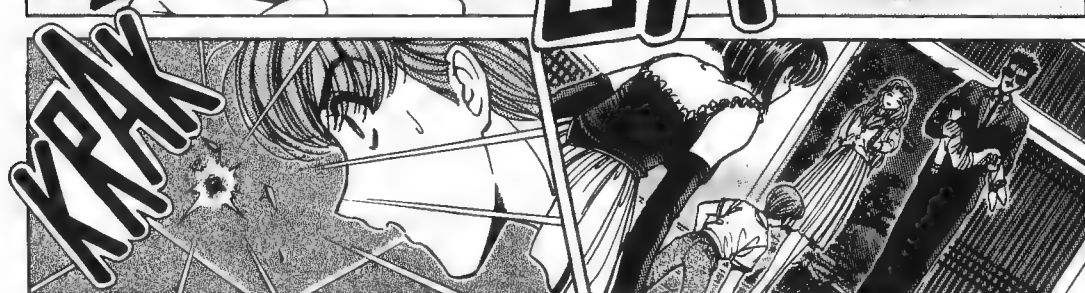
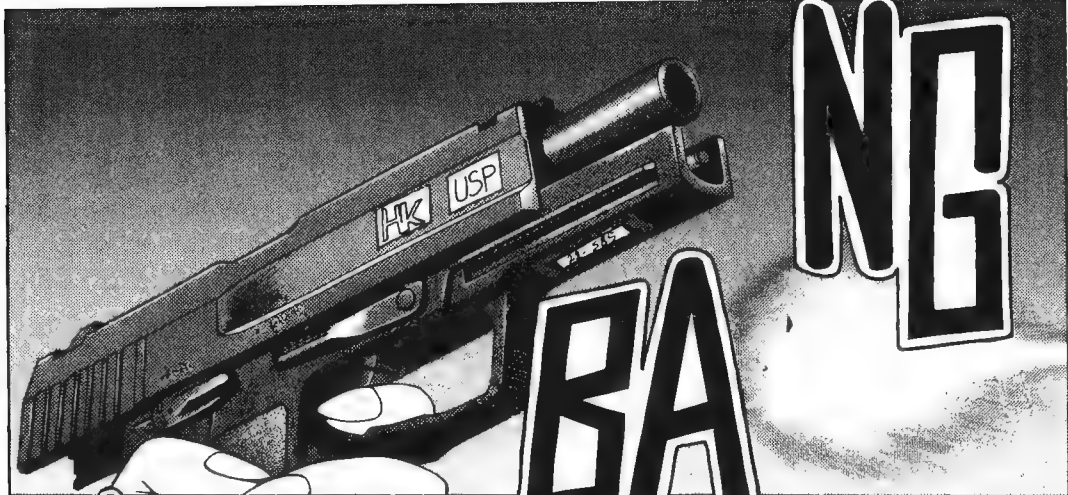
WHUMP

BASH
THUMP
EMIRU!

BRUTTO BASTARDO!
DASH

GRAB

YUTA!
UGH...
M-MI HA SLOGATO UNA SPAL-LA...

HK USP
BANG
KRAK

CONSIGLIO AI MEMBRI DELL'OFFICE REI DI ABBANDONARE QUESTO CASO.

COME RISPOSTA ACCETTO SOLO **SÌ** O **NO**. IL CONTO ALLA ROVESCIA PARTE DA CINQUE.
CINQUE...
QUATTRO...

CREDEVO CHE ALICE E IL SUO GORILLA FACESSERO PARTE DI UNA SQUADRA INVESTIGATIVA SERIA COME LA NOSTRA...
...MA, IN REALTÀ SONO UNA COPPIA DI **FARABUTTI**!

NON LASCERÒ AZUMI IN MANO A GENTAGLIA SIMILE!
E MAGARI LI USANO COME CAVIE PER STUDIARNE LE POTENZIALITÀ!
...QUESTI TIZI SE NE VANNO IN GIRO A CACCIA DI INDIVIDUI DOTATI DI POTERI PARANORMALI!

DOBBIAMO GARANTIRE LA SICUREZZA AI CLIENTI!
SIAMO DEI PROFESSIONISTI... NON POSSIAMO ABBANDONARE UN LAVORO A METÀ DOPO AVERLO ACCETTATO!

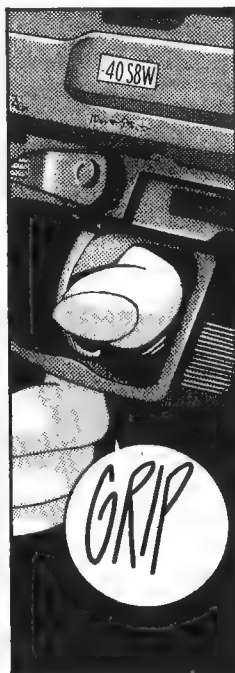
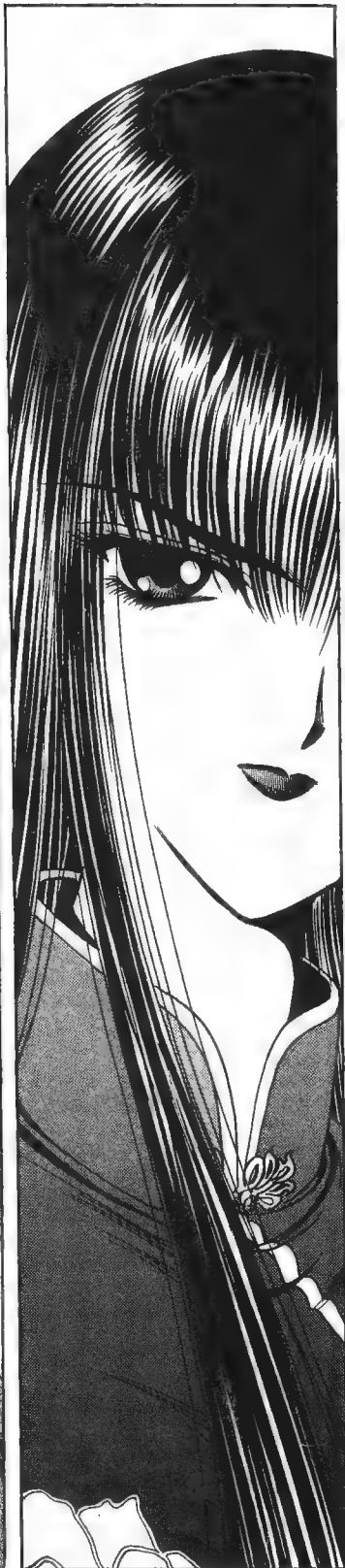
NON VI CEDERÒ MAI AZUMI!
NO!

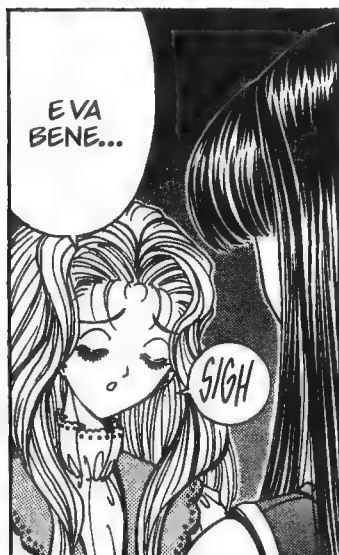
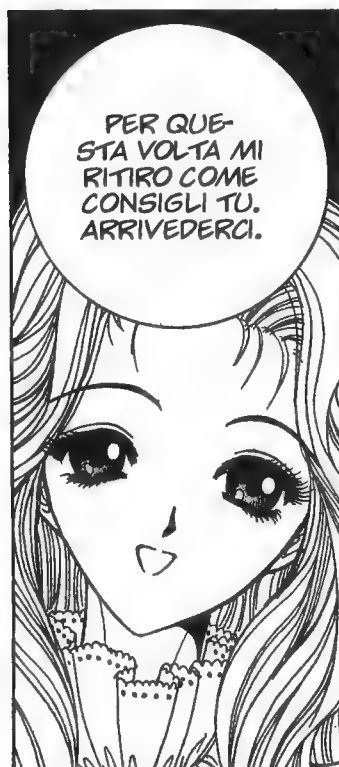
MI AUGURO CHE LA TUA RISPOSTA SIA SÌ.
...UNO.

ASPETTA!
MERDA!

-40 S&W
GRIP

POTEVA DIVENTARE UNA BELLA AMICIZIA.
MI DISPIACE.

SORELLINA!
CHE CI FAI
QUI?!
MIREI!
TU...
TU SEI
MIREI
KO...
MA
PERCHE'?!
CONOSCE
MIREI?!
...FAI PARTE
DELL'ISTITU-
TO DI RICERCA
SULLE SCIEN-
ZE PARANOR-
MALI FAN...
SE NON
SBAGLIO...

ABBANDONA QUESTO CASO!

NON SI PUÒ INTERVENIRE IN UN CASO DEL QUALE SI STA GIÀ OCCUPANDO LA NOSTRA AGENZIA... QUESTA È UNA REGOLA **MOLTO RIGIDA** NEL MONDO DELLA RICERCA SUL PARANORMALE.

E VA BENE...
SIGH

PER QUESTA VOLTA MI RITIRO COME CONSIGLI TU. ARRIVEDERCI.

NON CI POSSO CREDERE!

PRIMA CI PUNTA UNA PISTOLA ADDOSSO, E ORA SI RITIRA COME SE NIENTE FOSSE, SOLO PERCHÈ GLIEL'HA CHIESTO MIREI?!

COME PUÒ ESSERE COSÌ INFLUENTE MIREI...?

NON SAPEVO CHE LA MIA SORELLINA FOSSE TANTO CELEBRE IN QUESTO AMBIENTE...
UH?
ONESTAMENTE, ANCH'IO NE SONO RIMASTA SORPRESA...
ECCO...

PERCHÈ SEI VENUTA QUI?
SORELLINA...

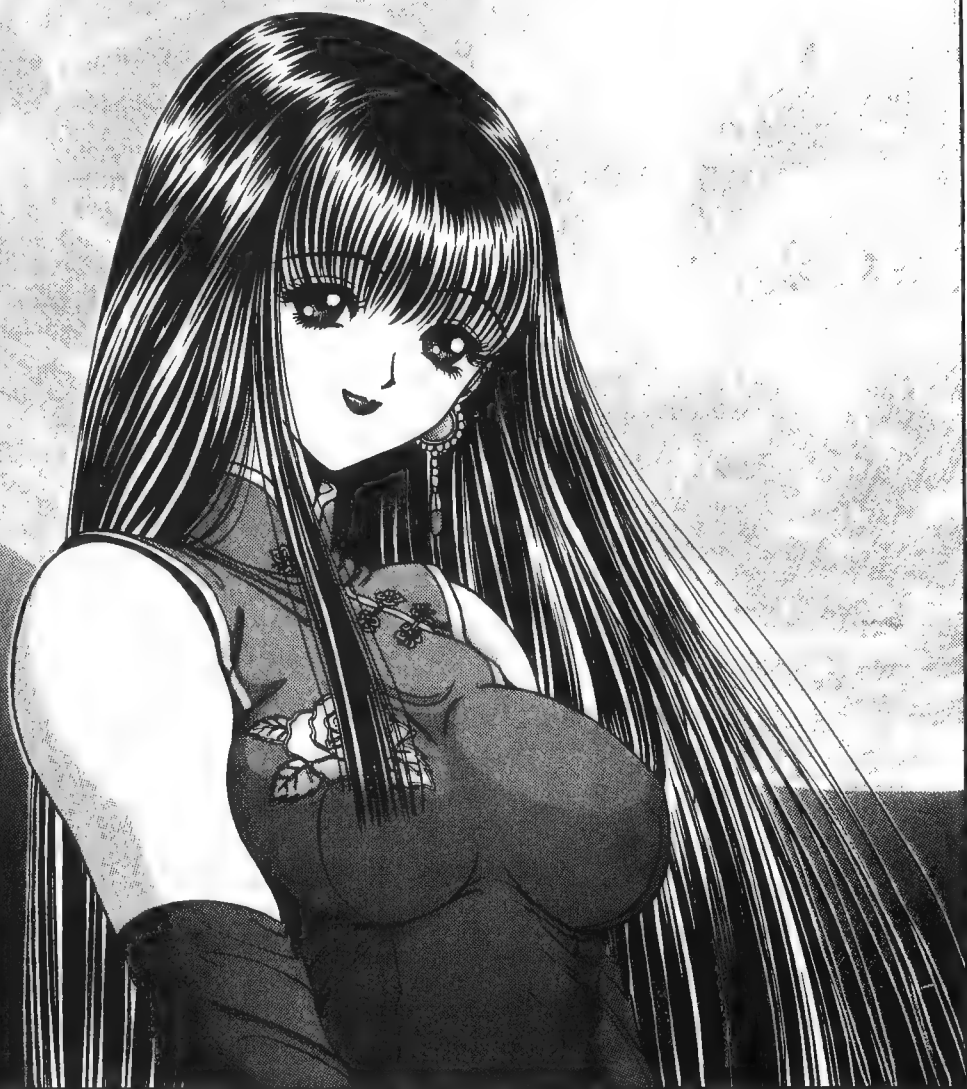
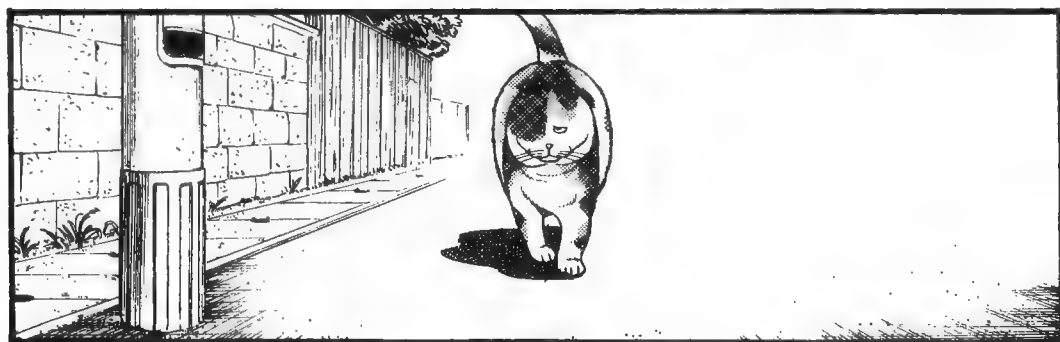
RIPENSANDOCI BENE... IO SO SOLO CHE MIREI È UNA SORELLA ADOTTIVA... NIENT'ALTRO...

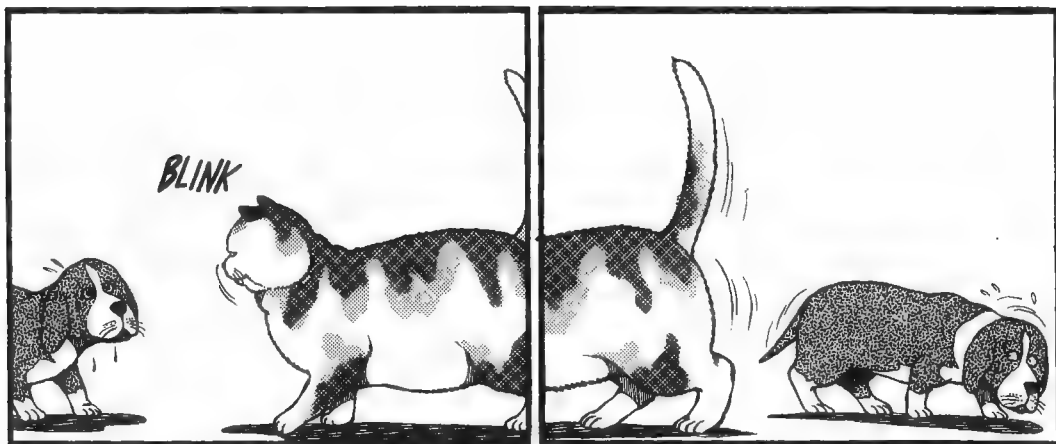
MENO MALE CHE SIETE TUTTI SANI E SALVI!
NON ERO MOLTO TRANQUILLA, E TEMEVO CHE FOSSE SUCCESSO QUALCOSA...
È TUTTA SERA CHE IL TELEFONO DI QUESTA CASA È SCOLLEGATO, PERCIÒ SONO VENUTA DI CORSA.

OFFICE REI - CONTINUA

BU`
BUBU` BU`
BU`... WOFF
WOFF...

WO...?!

...

MICHAEL di Makoto Kobayashi
IL RITORNO
DI GATZILLA

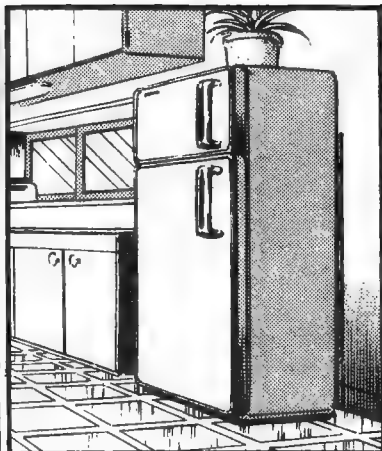
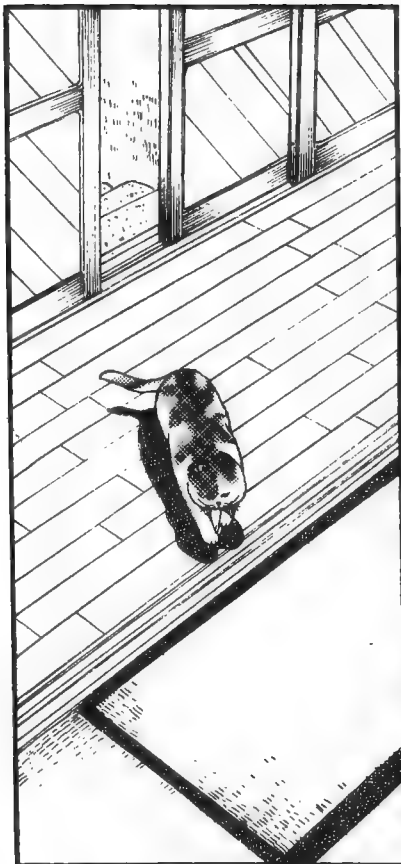
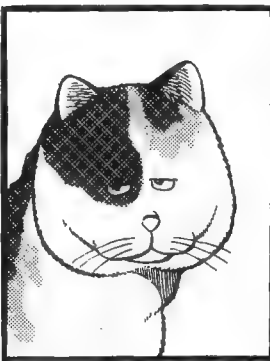
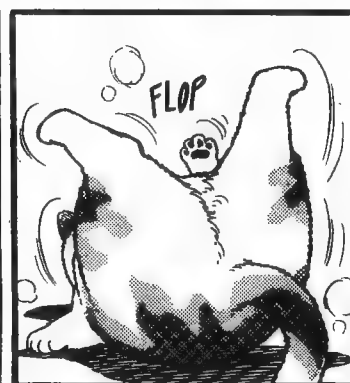
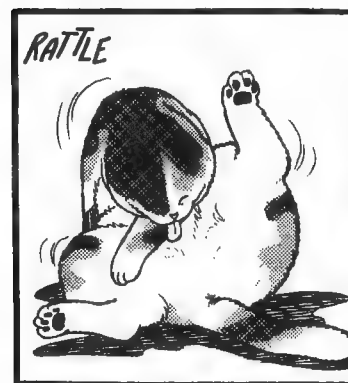
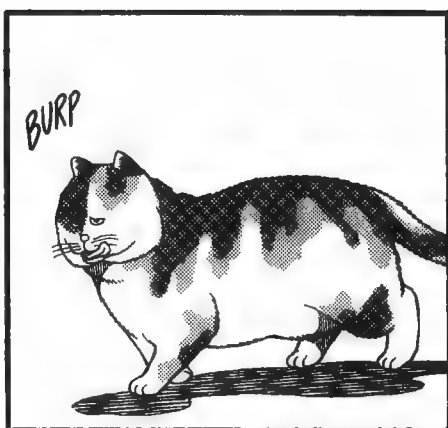
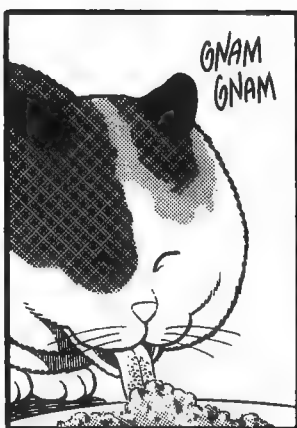
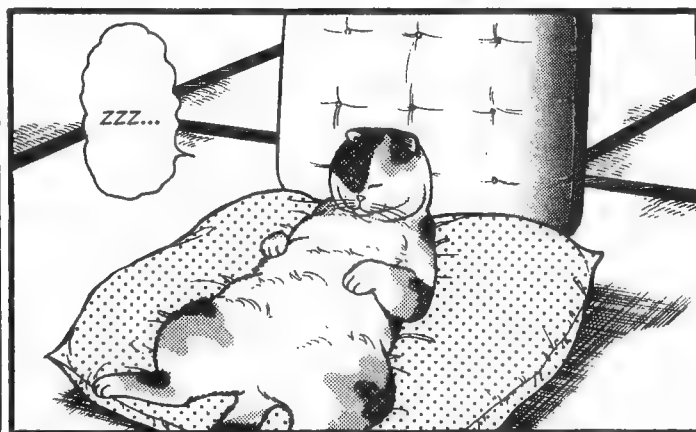
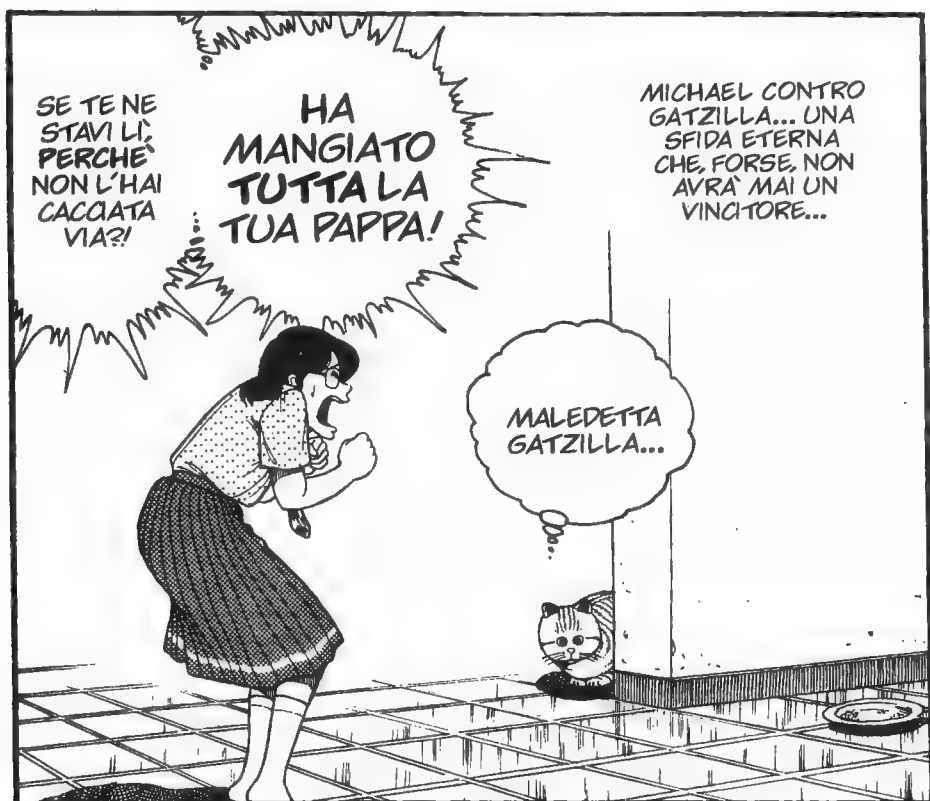
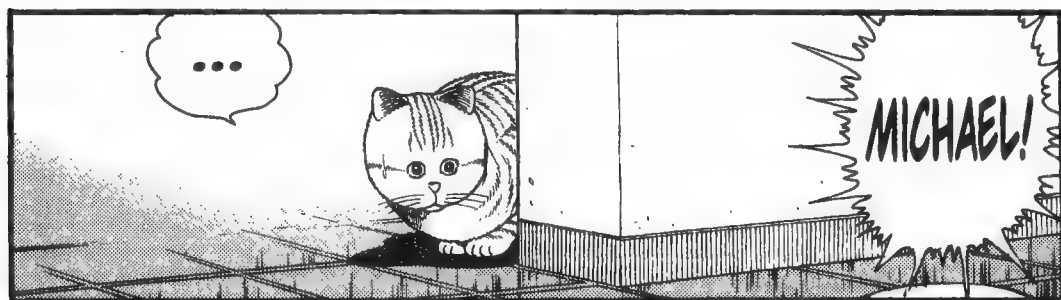
BLINK

GATZILLA...
QUATTRO ANNI, FEMMINA...

PESO, QUINDICI CHILI...

E' UNA DEI BOSS DI QUESTA CITTÀ, TEMUTA ANCHE DAI CANI...

VLAM
RIESCE AD APRIRE CON ESTREMA FACILITÀ IL TELAIO SCORREVOLE DI ALLUMINIO DELLA PORTA DI CASA...

...

GNIIK

...PERCIÒ APRIRE UN FRIGORIFERO PER LEI È FIN TROPPO FACILE...

SLURP SLURP
GNAM
GNAM
GNAM
GNAM
BURP
LICK
LICK
LICK
LICK
THUMF
RATTLE
FLOP

VLAP

AH!

ZZZ...

AN-
CORA TU,
MALE-
DETTA?!
COME TI
PERMETTI DI
ENTRARE IN
CASA ALTRUI
SENZA PER-
MESSO?!
VATTENE!
TRUTTLE TROTTLE

SCIO'!
SCIO'!
VIA DI
QUI!

E` DAVVERO SFACCIATA!
CRIB-BIO, CHE NERVI...

OH...

MICHAEL!
...

MICHAEL CONTRO GATZILLA... UNA SFIDA ETERNA CHE, FORSE, NON AVRA` MAI UN VINCITORE...
HA MANGIATO TUTTA LA TUA PAPPA!
SE TE NE STAVI LI`, PERCHE` NON L'HAI CACCIATA VIA?!
MALEDETTA GATZILLA...

MICHAEL di Makoto Kobayashi

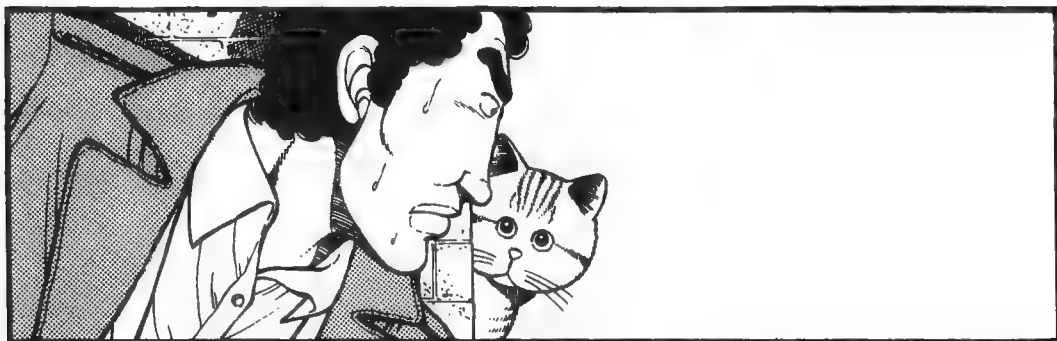
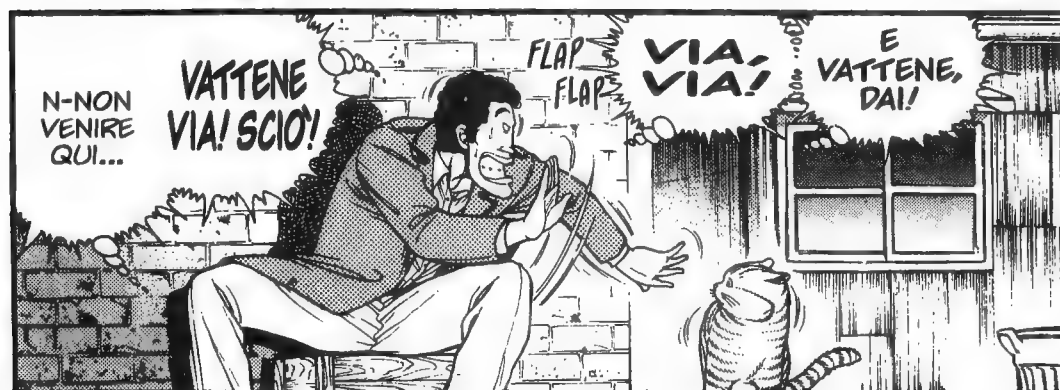
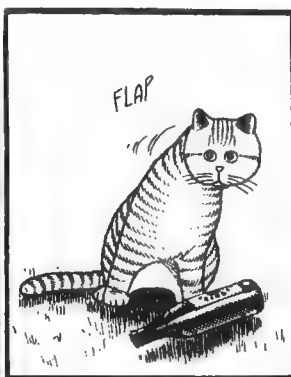
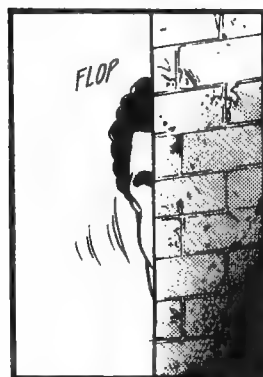
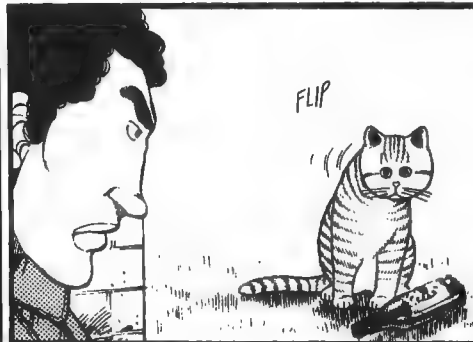
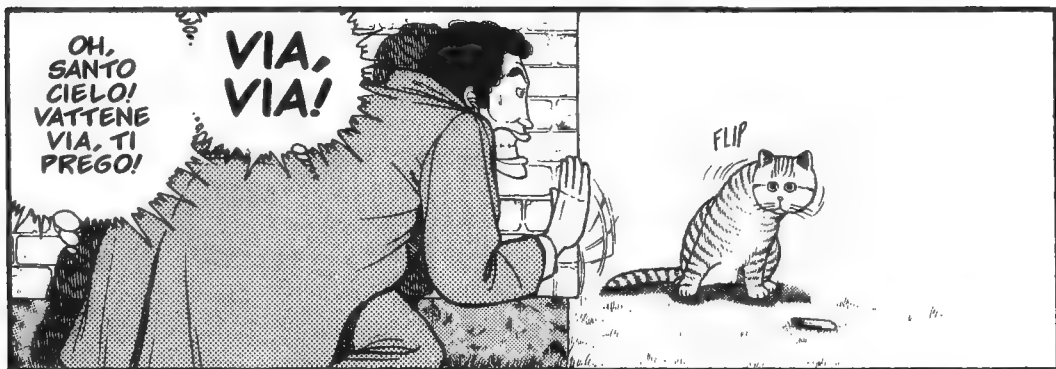
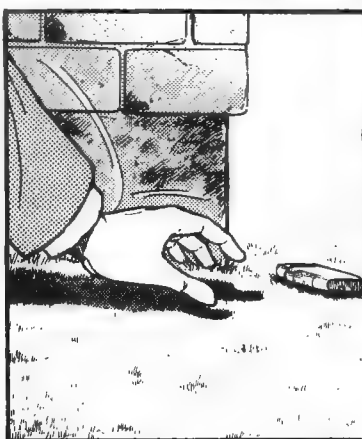
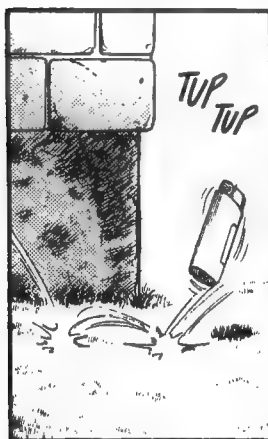
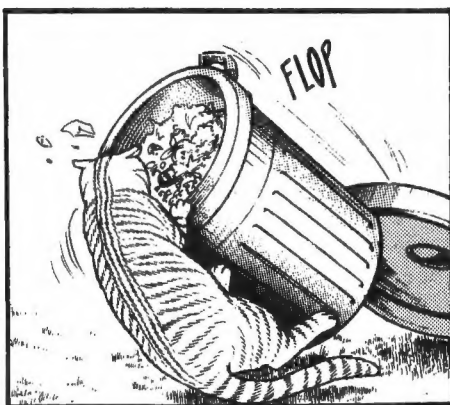
L'APPOSTAMENTO DELL'AGENTE INVESTIGATIVO YAMAMURA

RUSTLE
...
...
...
...

THUMP
UH...?
...
FLIP
FLIP
FLOP
FLAP
TUPPY
TUPPY
N-NON VENIRE QUI...
VATTENE VIA! SCIÒ!
FLAP FLAP
VIA, VIA!
E VATTENE, DAI!

HUFF...
OPS...
TUMP
TUP TUP
PLAKK
OH, SANTO CIELO! VATTENE VIA, TI PREGO!
VIA, VIA!
FLIP
SIGH...

RUSTLE
UH...?
...
COS...?!
RUSTLE
RUSTLE
FLOP
...
KA KLANG
VLAM

E L'AGENTE INVESTIGATIVO YAMAMURA PROSEGUE NEL SUO APPOSTAMENTO...

MICHAEL - CONTINUA

Takaya Yoshiki

GUYVER

...E' CON NOI!

solo su Storie di Kappa